3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.37
卷首特报
SD高达G世纪 携带版 PSP
攻略透解
未名传奇2 战士机密 PSP
达斯特 PSP
Contact NDS
天诛 暗影 NDS
研究中心
真·三国无双 二度进化 PSP
尤歌朵拉同盟 GBA
中原的霸者 三国将星传 PSP
女神侧身像 蕾娜斯 PSP
超级大战争DS NDS
话梅杂志&3DM-SMV

只要在2006年5月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第39辑上公布，敬请关注。

幸运儿招募中！

众多奖品待你来拿

看掌机王Sp得大奖

四等奖 50名 高乐高营养饮品



三等奖 1名 迷你掌机GBM



二等奖 1名 NDS Lite

一等奖 1名 PSP豪华版

还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名




尤娜挂饰手机绳

《FFX》金属封面笔记本



游戏主题T恤



迷彩运动水壶

本辑特别关注

黑暗再度降临，勇士东山再起！人与魔鬼的纷争，刀剑与枪炮的碰撞，这里将重新演绎撼天动地的正邪大战！

系统详细解说
职业技能介绍
剧情流程攻略

P48

PSP

未名传奇2 战士机密

UNTOLD LEGENDS WARRIOR'S CODE







美术总监：吴松

掌机王Sp Vol.37

本期赠品



《口袋妖怪》大幅海报



口袋光环VOL.37

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目 录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

文 海文



SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

◆Bandai Namco Games◆S・RPG◆预定2006年◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

以历代高达作品的主人公和著名机体齐聚一堂为卖点的S・RPG《SD高达G世纪》即将在PSP上推出全新的作品，想必高达迷们听到这个消息都会欢呼不已吧。就让我们来看一看本作的庐山真面目吧！

《高达SEED DESTINY》全面参战！"G世纪"在PSP上新生！

DESTINY高达

▶装备高机动单元的IMPULSE高达。

FORCE IMPULSE高达

カオスガンダム
スティング・オークレー
シン・アスカ
なんでオマエらはそうなんだよ！！

え！ステラ！？
シン・アスカ

▲飞鸟真所搭乘的扎夫特军最新MS。

▲真与史黛拉的战场之恋，原作中的名场面也会作为游戏中的事件出现。

晓

これは………！
黄金の………モビルスーツ！
カガリ・ユラ・アスハ

▲该机体可以搭载空战用背包"大鹫"，在大气层内也能实现超高的机动性。

▲在扎夫特军侵攻之前秘密制造的黄金色机体。

《高达》系列15部作品大集合！

本作和《SD高达G世纪》系列的其他作品一样，会在游戏中以战棋游戏的形式忠实地再现原作动画中的经典场面，看一看下边的表玩家就会明白了，本作将会是掌机史上参战作品最多的一部，也因为此，游戏中登场的人物和机体数量也非常惊人：人物数量达到了700人，而机体数量更是超过了1100种！如此可以想象要想把本作完美通关是一项多么浩大的“工程”。

1979年	《机动战士高达》
1985年	《机动战士Z高达》
1985年	《机动战士ZZ高达》
1988年	剧场版《机动战士高达 逆袭的夏亚》
1989年	OVA《机动战士高达0080 口袋中的战争》
1991年	剧场版《机动战士高达F91》
1992年	OVA《机动战士高达0083 星屑的记忆》
1993年	《机动战士高达V高达》
1994年	《机动武斗传G高达》
1995年	《新机动战记高达W》
1996年	OVA《机动战士高达 第08MS小队》
1996年	《机动战士高达X》
1999年	《∀高达》
2002年	《机动战士高达SEED》
2004年	《机动战士高达SEED DESTINY》

本作中将会再现原作中的大量著名场面及事件，通过这15部作品就能对高达的历史来一次彻底的回顾！

机动战士高达

高居日本机器人题材动画金字塔顶端的初代《高达》，绝对是属于能够影响一代人人生观的作品，本作的主人公阿姆罗及其宿敌夏亚在此后的多部《高达》作品中都多次出场。

传说诞生于此！



▲以光束剑为武器向夏亚驾驶的吉翁号发起最后挑战的高达。

高达MK－II

▼《高达》系列中最具魅力的男性角色当属夏亚。

▲地球联邦军开发的MS，驾驶员是大家熟悉的阿姆罗，在一年战争中创下辉煌的战果。

机动战士Z高达

“《高达》系列”的第二部作品，其严肃而又细腻的悲剧故事情节在支持者中也引起了大量的讨论。

高达MK－II

▶继承了原祖高达设计思想的正统后继机，拥有良好的通用性，基本能力则是全面提升。

▲完全以《Z高达》原作第一集为蓝本设计的地图。



▲主人公卡缪的特写画面

▲在关卡中也会出现原作中的对话事件。

卷首特报

机动战士ZZ高达

紧接着《Z高达》的剧情展开的作品，描写了以捷多为首的一群受到战争影响的孩子们的生存状况。这部作品中出现了大量的重型MS，也是看点之一。

Z高达的续篇



▲在原作的故事早期捷多驾驶的还是Z高达。



▲将对战争的憎恨化为力量的捷多。

◀ZZ高达的重装甲形态，是塑料模型中出现的原创机体。

本作的要点！ 战斗时的演出大幅强化

本作的战斗画面无疑是十分让人期待的，在PSP的强大机能支持下，战斗画面中会加入大量的特写画面，并且在攻击时机体也会以大比例显示，再加上各位著名角色的经典台词，绝对让玩家热血沸腾。



▲16：9的画面加上清晰的人物特写极具迫力



▲钢加农攻击时的特写画面。

机动战士高达0080 口袋中的战争

以《机动战士高达》的世界观为背景制作的OVA动画，讲述了一个围绕着为阿姆罗开发的NT专用机NT-1而发生的爱情悲剧。

被扎古部队所包围的NT-1

▲NT-1的对手虽说是机体性能相对低下的扎古，但也不能掉以轻心。



◀装备特殊装甲的NT-1强袭形态，同样是塑料模型原创机体。

机动战士高达0083 星屑的记忆

对《机动战士高达》到《机动战士Z高达》之间的历史进行补完的一部OVA动画作品，很好地衔接了两部TV版作品的世界观，在正统派高达爱好者中评价很高，本作的机体设定也极为出色，令人过目难忘。



▶吉翁军的战士所驾驶的高达，光这一条就足以引出无数的话题了。



▲再现原作的战场背景。

GP02-A

▲违反《南极条约》规定，能够使用核武器的高达，被吉翁军的卡多所夺取。

▶GP-01的宇宙用高机动形态，背后的巨大喷射器是其特征。

GP01-Fb

机动战士高达 第08MS小队

和《机动战士高达》一样，以一年战争为故事背景，描写了地球驻留部队“08MS小队”的征战岁月，本作以较强的军事写实风格和与此形成强烈反差的爱情描写而受到高达迷们的一致好评。

▶EZ-8陆战型高达的改修型号，追加了强化了地面战斗能力的各种装备。

EZ-8

战场上的爱情将会何去何从

▲斯罗与吉翁军的著名机师诺里斯的直接对决。



▲主人公斯罗和女主人公爱娜虽然分属敌对的两个阵营，但两人之间的爱情却牢不可破。

机动战士高达 逆袭的夏亚

夏亚决心肃清地球上的人类并再度挑起了战乱，阿姆罗则相信宇宙与地球上的人类总有一天能够互相理解并希望阻止夏亚的疯狂行动。在过去的高达历史中曾经兵戎相见也曾经并肩作战的二人，在这部剧场版动画中迎来了因缘的休止符。

夏亚与阿姆罗的最后的对决

▲夏亚企图让小行星阿克西斯砸向地球引发第二个冰河期以灭绝地球上的人类，阿姆罗当然不会袖手旁观！

◀装备浮游炮的NT专用机体

ν高达



◀在即将坠向地球的阿克西斯附近，双方展开了最后的决战。

拯救地球！



本作的要点！《SD高达》系列"的最大乐趣就在于机体的开发和改造！

和"《机战》系列"不同，"《SD高达》系列"中玩家所使用的机体大部分都是靠玩家自己开发或改造而来的，通过反复的开发或改造就能制造出丰富多彩，性能各异的机体。

▲当机体的等级升到ACE后就可以以该机体为基础开发出新的机体。

▲通过对两台机体的组合就可以设计出新的机体。

机动战士V高达

以宇宙世纪作为世界设定的最后一部《高达》作品。描写了少年、女性、老人等"弱者"得到高达的力量反抗帝国的故事。

▲胡索和他的初恋情人卡迪姬娜成为了战场上的敌人。

◀具备变形、合体、分离等机能的机体，可以通过不同的换装部件来对机体进行强化。

▲在巨大的人类洗脑兵器前展开的最终决战。

▲胡索的老相识夏柯蒂是故事的关键人物之一。

V2高达

▲《V高达》中的主角胡索在历代的高达主角中可说是最为年轻的。



本作的要点！全新的信息显示界面

由于本作是在PSP上推出的作品，所以根据PSP的16：9屏幕在信息的显示界面上也做了一定的更改，在不切换画面的情况下也能对双方单位的基本能力等进行查看，让游戏的流畅度大幅提高！

◀根据选择的武器，画面上会直接显示出武器的攻击范围。

▲将光标停在敌方的单位上时就可以看到该单位的驾驶员！

▲移动、攻击等指令仍然沿袭了本系列简洁明了的风格。

机动武斗传G高达

采用了“未来世纪”这一新的时间设定，各方面都给人耳目一新感觉的作品。为了取得世界的管制权而举行的高达格斗让FANS热血沸腾。登场的人物以及机体都极具个性。



▲在过去的高达作品中从未出现过的“必杀技”——SHINING FINGER!

▲地图的背景就是本作的BOSS恶魔高达。

◀主人公多蒙驾驶的高达，是新日本的代表。

神高达

∀高达

可以说是一部继承初代高达系谱的作品，但时间却设定在数百万年后，给人一种隔世之感。作品的剧情以月球与地球之间的纷争为主轴，重点仍然是放在了“人”这一要素上，体现出浓厚的“高达感”。

▲拥有“战斗神”之名的金卡纳姆是罗兰的劲敌。



▲主人公罗兰对“和平”非常重视。

▲机体造型的设计和过去的高达相比堪称是一种颠覆。

▲在文明发展相对落后的地球，∀高达可以说是最强的战力。

机动战士高达X

以高达世界观中的关键词“NEWTYPE”为中心展开的作品，不过与宇宙世纪并没有其他设定上的关联。主人公卡罗德为了保护一见钟情的少女蒂珐而驾驶高达X与战舰自由号一起踏上旅途。



▲巨大的光束剑也是高达X以及后继机的一大特点。



▲主人公卡罗德虽然没有NEWTYPE能力，但驾驶高达的技术仍然是一流的。

▲卡罗德驾驶的机体，可以使用威力强大的双重卫星加农炮。

高达DX

新机动战记高达W

为了对抗以武力支配世界的地球统一联合与秘密结社OZ，殖民地的居民们发起了叛乱。背负起殖民地人民希望的五名少年驾驶着他们的高达，来到了地球。本作中登场的美形角色众多，因此在女性FANS中人气极高。

▶让开发者也为之感到不安的高性能机体，拥有毁灭殖民卫星的强大火力。



▼威力强大的"TWIN BUSTER RIFLE"。

▲主人公希罗拥有超人一般的体质，并且在完成任务时绝不会夹杂自己的个人感情。

▲原作中的巨大要塞"天平座"。

机动战士高达SEED

描写通过遗传子操作诞生的"新人类"与普通人类"自然人"之间的战争。身为"新人类"的主人公基拉与自己儿时的好友，同样是"新人类"的阿斯兰也卷入了战火的纷争中……

▶装备了空战系统的强击高达，适合与MS之间的直接较量。



▲玛琉舰长发动的攻击。



▲神秘的男子克鲁泽，基拉能阻止他的野心吗？



自由高达

▲原作中最强的高达，拥有瞬间消灭敌方大批部队的可怕实力。

▲穆拥有王牌机师的实力，为人也非常值得信赖。

本作的要点！ 迷你地图让玩家更加方便地进行战术安排！

本作在游戏时可以让迷你地图一直显示在屏幕上，从迷你地图上可以清楚地看到敌我双方的配置情况，制定战术时就会非常得心应手。





掌机情报站 GAME POCKET
ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT “游戏产业的现状与展望”研讨会召开，浜村弘一大胆预测两大掌机未来前景

4月7日，Enterbrain在日本东京都内召开了以“游戏产业的现状与展望”为主题的研讨会，在会上，社长浜村弘一以详实的2005年度业界数据资料为依据，为与会者进行了游戏产业现今的状况以及对未来的展望及预测。



浜村表示，由于NDS和PSP两大掌机的热卖，2005年度日本游戏硬件的销售数量比2004年提高了23.2%，达到了1002万台。由于NDS软件的热卖，软件的销售总数比2004年提高了7.9%，不过由于NDS的游戏大多比较廉价，因此软件的市场规模和2004年基本相同，约为3091亿日元。软硬件合计的市场规模为4727亿日元，比2004年上升了9%。

日本游戏市场规模(单位：100万日元)

年度	硬件	软件	合计
2005年度(2005年3月28日~2006年3月26日)	163577	309130	472707
2004年度(2004年3月29日~2005年3月27日)	127085	306723	433809

由于NDS去年在日本造成了空前的轰动，会上浜村弘一特别对NDS的成功进行了分析。浜村将NDS的热卖归纳为三个方面的战略。第一个方面是2005年4月开始展开的“触摸纪元”活动，利用低成本软件来吸引那些原本对游戏产生了抗拒心理的中年人是一种非常精明的手段；第二方面是2005年末展开的以“让拥有NDS的玩家能够玩到好游戏，并利用这些人的口碑来进行传播游戏知名度”的策略，该时期内发售的《欢迎来到动物之森》、《马里奥赛车DS》等就是最好的例子，而这些游戏至今仍维持着相当稳定的销量；第三方面准确来说应该是2006年度才正式展开的战略，主要是要吸引第三方厂商加强在NDS上推出游戏的力度，以改变目前除了《宠物蛋的小店》等特例外只有任天堂本家的游戏在NDS上好卖的现状，进一步满足新用户的需要。


▲截至2006年3月26日，《欢迎来到动物之森》在日本的累计销量已经达到了234万7363套。按照这种普及速度，在日本突破300万应该也只是时间问题。

据统计，截至2006年3月26日，NDS在日本的累计销量达到了651万8576台(含NDSL)，浜村预测当《口袋妖怪 钻石·珍珠》发售时，NDS的销量将会迎来一个新的高峰。届时，NDS主机在日本的累计销量将达到1050万台左右，而到2007年末，NDS的销量将达到1450万台。

对于目前在日本处于颓势的PSP，浜村先生同样给出了评价并作出了今后的展望。浜村表示，由于PSP发售得过于仓促，在很多软件厂商甚至都不知道它的准确发售时期的情况下索尼就已经仓促决定了发售日，为此，PSP初期的软件多为移植作品，而且中间还出现了相当长的软件真空期，这也是其普及速度落后于NDS的原因所在。不过，去年12月1日发售的PSP游戏《怪物猎人 携带版》取得了不俗的销售成绩，并且带动了PSP的销量，让消费者看到

了PSP在网络游戏方面的优势，如果今后能保持这一良好现象，PSP在日本还是能够吸引不少玩家的，而今后PSP在日本的销售曲线将很有可能与其前辈PS相同。

截至2006年3月26日，PSP在日本的累计销售台数为317万4196台，浜村预计到2006年末，PSP在日本的销量将达到490万台，而到2007年末，累计销量将达到670万台。

对于目前在日本以外地区处于胶着状态的两大掌机，浜村表示两者目前还很难真正定下胜负，PSP的降价很有可能成为导火线，而NDS“触摸纪元”战略在海外能否和日本一样通用将成为关键。



▲由于PSP能够提供便捷的网络对战平台，《怪物猎人 携带版》取得了不俗的销售成绩。截至2006年3月26日，它在日本的累计销量达到了56万4088套，成为了目前日本最卖座的PSP游戏。

软 件 SOFTWARE

数款新作发售日确定，6月份NDSL软件阵容堪称豪华



▲两款精心打造的原创作品将在6月上旬与广大NDS玩家见面，Success为NDS提供了相当强力的软件支持。

日前，日本任天堂官方网站的发售表上一下子公布了数款之前未曾确定发售日的NDS新作的准确发售日期。其中，已经于3月20日在北美发售的超人气FPS大作《银河战士Prime 猎人》将于6月1日在日本发售。Success在NDS上的数款力作都将集中在6月份发售：预计于6月1日发售的《汉字候鸟》在风格上相当独特，玩法也非常新颖；具有浓厚古代日本风情的RPG《降魔灵符传 饭纲》将在6月8日发售；世界观厚重，拥有不少死忠FANS的作品《重装机兵传说 钢之季节》的发售日为6月15日。

6月15日，Bandai Namco Games方面也有两款重要作品在NDS上推出，《怪盗卢梭》不论是玩法还是故事都非常新颖，而《数码怪兽物语》则在低龄玩家中拥有相当高的人气。不过，原定于6月8日发售的“《传说》系列”最新作《风雨传说》的发售日则进行了再次顺延，目前厂商只是把发售日模糊地定在了2006年内，而原本将与游戏一同展开的预约抽奖活动也都将暂时中止。《风雨传说》的发售日至今已经经过了两次顺延，其最初的预定发售日为2006年4月13日。



▲《魔法假日 五星连珠之时》的推出时间与前作相隔了4年半左右。

由于《风雨传说》的延期，6月份NDS上突然少了一款最受瞩目的RPG作品，不过任天堂本家还是带给了玩家新的喜报：GBA上颇受好评的RPG《魔法假日》的NDS版续作《魔法假日 五星连珠之时》将在6月22日发售，以填补《风雨传说》的突然延期而造成的空缺。

硬 件 HARDWARE

“丙戌狗”限定版小神游SP即将上市

神游公司自在国内发行小神游SP以来，已经先后推出过数款造型别致的限定版主机。为了纪念今年的农历丙戌狗年，神游将在4月14日推出“丙戌狗限定版SP”主机，并将陆续发售银色和海蓝色两款主机，给玩家更多选择。这将是神游继发布“中国龙”限定版SP后又一次运用

中国传统文化话题推出限定版SP主机，同时也是全球范围内增亮版SP的首款限定版。

神游“丙戌狗”版SP在设计风格上将融入时下最能代表中国传统文化的元素，整个图案由两部分组成，一条周身布满在中国文化中代表长久和顺利的“6”、“9”数字的天狗以及一枚由隶、楷两种字体组成的“丙戌狗”阴阳小章，设计古朴又不失特色。据悉，这款限定版主机的价格将与普通版小神游SP相同。



软 件 SOFTWARE

《新超级马里奥兄弟》美版发售日正式敲定



NDS版《新超级马里奥兄弟》公布已经有一段时间了，不过关于其美版的准确发售时间却总是有着各种说法。从刚公布时的5月7日，到后来宣布延期后的5月15日，前段时间又有消息称其将延期至5月21日。美国任天堂目前正式确认了这款备受全世界玩家期待的大作在北美的发售日期：2006年5月15日。

作为一款经典的横向卷轴动作过关游戏，NDS版《新超级马里奥兄弟》将采用3D动感背景与2D横向卷轴方式相结合的方式来重现当年的原作中的经典游戏元素。游戏主角依旧是大家所熟悉的水管工马里奥与路易，运用奔跑、跳跃、踩踏与头槌等经典动作，配合经典的蘑菇与威力花等的道具，在草原、地下、水中、城堡等各种场景中继续与库巴军团展开战斗。

日版《新超级马里奥兄弟》的发售日为2006年5月25日。

硬 件 HARDWARE

新款PSP传闻又起，UMD载体将被废除？

SCE将推出新型PSP的传闻早已由来已久，最近，国外知名游戏网站Shacknews又对外发布了类似的消息，并称新型PSP将在3年内与玩家见面。消息表示这次的情报是从与Sony关系颇为密切的渠道得到的，在可信程度上要比以往来得更高。

据悉，新型的PSP将搭载硬盘，并且由于UMD电影的失败以及用UMD玩游戏时读取过于频繁，新型的PSP很有可能将会废除原本的UMD媒体而改为用硬盘来启动游戏，而之前推出过UMD版本的游戏如何在新款PSP上进行游戏目前还没有进一步说明。

当然，索尼官方并没有对此传闻发表任何评论。



原史奈



星野亚纪 工藤里纱

Capcom带你“寻找爱”

Capcom日前宣布即将在PSP平台上推出一款新颖的“偶像视觉冒险”游戏《寻找爱(Finder love)》。玩家在游戏中将扮演一名职业摄影师，利用手中的照相机为杂志平台模特拍摄写真集，拍摄同时还可以与平台模特们进行轻松幽默的交流。游戏将分为3个版本来发售，登场的3位模特为分别是原史奈、星野亚纪和工藤里纱。游戏预定6月29日发售，其中普通版售价为4800日元，限定版售价为8800日元。

Bandai和Namco游戏部门合并

3月31日，集结了原Bandai和Namco旗下1600多名游戏开发人员的“Bandai Namco Games”成立，两家著名的日本游戏公司最终完成了游戏部门的合并。去年9月29日，两家公司已经成立了“Bandai Namco Holdings”开始了统合经营，游戏部门的合并是它们合并大计中的最终一环。

《女神的微笑》移植NDS

3月30日刚刚在PSP上发售的相声体验SLG《女神的微笑》同样也将推出NDS版，NDS版的全名和PSP版略有差别，为《触摸相声！女神的微笑DS》，将于2006年6月29日发售，售价则同样为3800日元。由标题中的“触摸”二字可以推断，NDS版的《女神的微笑》在操作方面将会对应NDS的触摸屏。

《甲虫王者》NDS新作

在日本低龄玩家中拥有绝大人气的《甲虫王者》去年为SEGA赢得了不少利润。目前，SEGA方面已经确认了NDS版《甲虫王者》新作的存在，具体情报将在4月中旬正式公布。鉴于NDS版的前作在内容方面几乎就是个对应了NDS特殊机能的GBA版，因此这次的新作从某种意义上来说才是NDS上真正的第一款《甲虫王者》作品。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年3月20日～2005年3月26日

软件部分 SOFTWARE



第1位 NDS 口袋妖怪突击队
ポケモンレンジャー
■Nintendo ■A・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元
周间销量 18万9314套 累计销量 18万9314套

第2位 NDS 欢迎来到动物之森
おいでよ どうぶつの森
■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元
周间销量 10万1839套 累计销量 234万7363套

第3位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元
周间销量 9万4037套 累计销量 169万5755套

第4位 NDS 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング
■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元
周间销量 5万9026套 累计销量 185万5550套

第5位 NDS 成人英语锻炼DS 学英语
英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け
■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元
周间销量 4万6700套 累计销量 66万193套

第6位 NDS 马里奥赛车DS
マリオカートDS
■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元
周间销量 2万5371套 累计销量 121万2185套

第7位 NDS 圣剑传说DS 玛娜之子
圣剑传说DS チルドレン オブ マナ
■Square Enix ■A・RPG ■2006年3月2日发售 ■4800日元
周间销量 1万9090套 累计销量 17万9194套

第8位 GBA 尤歌朵拉同盟
ユグドラユニオン
■Sting ■S・RPG ■2006年3月23日发售 ■4800日元
周间销量 1万7728套 累计销量 1万7728套

第9位 GBA 蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险
クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ オマケの都ショックガーン!
■Banpresto ■ACT ■2006年3月23日发售 ■4800日元
周间销量 1万4965套 累计销量 1万4965套

第10位 PSP 怪物猎人 携带版
モンスターハンターポータブル
■Capcom ■ACT ■2005年12月1日发售 ■4800日元
周间销量 1万4576套 累计销量 56万4088套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	12万7911台	38万4262台	38万4262台
PSP	3万8321台	60万8453台	317万4196台
NDS	3万3713台	103万5513台	613万4314台
GBASP	8922台	12万4456台	576万1384台
GBM	3372台	6万8594台	46万3439台

《口袋妖怪突击队》虽然并不是系列的正统作品，但新颖的玩法还是让它获得了近20万套的首周销量。其他处于排行榜前列的NDS游戏由于有着NDSL主机的热卖作为依托，每周的销量依然呈稳定推移趋势。GBA的两款新作《尤歌朵拉同盟》和《蜡笔小新》双双挺进了排行榜前十位，维持着GBA市场的活力。《怪物猎人 携带版》销量呈逐渐下降趋势，不过累计销量突破60万应该不成问题。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

4月总是一年中汉化界的过渡时期，学生们的学习逐渐步入正轨，汉化者的业余时间也陡然减少，因此汉化游戏的数量同样有所下降。不过今年稍有例外，虽然这辑汉化游戏还不多，但是《最终幻想Ⅳ》和《高达SEED》已经进入内测阶段，《尤歌朵拉同盟》、《右脑达人》的补丁也呼之欲出，相信接下来的日子将会汉化大作频出，请大家拭目以待。

《多卡邦怪物猎人》汉化试玩版8

3月31日，SLF再次更新了《多卡邦怪物猎人》汉化版，目前放出的是试玩版8，新增的汉化内容有任务6、7、8的全部剧情，一口气翻译下来想必花了SJF不少时间。而伴随这8章剧情的汉化完成，完整的剧情汉化已经告一段落，掐指一算，从第一版放出到现为止，汉化者的工作已经坚持不懈地进行了将近5个月的时间，不得不佩服其过人的毅力，关心他的朋友可以前往其新近开通的Blog(http://blog.sina.com.cn/u/1165664275)交流以及汇报BUG。另外使用随游戏同时放出的任务8的修改存档，可以直接欣赏到最新的汉化剧情。





《植木法则》简体中文版0.8

逢年过节汉化者给大家带点惊喜不足为奇，不过要是愚人节也送点货真价实的礼物那还真是别开生面，TGBUS论坛的会员pluto就在4月1日当天做了这么件让玩家喜出望外的事情——发布了GBA游戏《植木法则》的简体中文版0.8。目前该汉化游戏的文本汉化程度达到100%，图片暂未汉化。

可能是借着节日的气氛，游戏破解pluto毫不掩饰自己的调侃语气，称该游戏早已破解，但由于翻译和美工忙不开才一拖再拖，而现在找到的日语高手，半天的时间就把文本全翻译了。看来多亏了翻译LOG君的辛勤工作，才让我们及时拿到这份"愚人节的礼物"，再次感谢汉化者们的劳动。发布者还提到由于时间比较紧迫，没怎么测试就放出来了，所以大家在游戏过程中发现任何BUG都可以前往TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)的"GBA掌机讨论区"游戏发布帖进行汇报。





关注

引言中提到的《高达SEED》汉化版目前已经放出汉化版视频，迫不及待的玩家可以下载视频先睹为快。(下载地址：http://mobile.bnxc.com/mp3/高达SEED汉化演示.rmvb)



更正致歉

38辑"汉化讯息台"栏目中报道的《怪物猎人》汉化版讯息中涉及的作品系PS2版，而非原文中的PSP版本。这个错误是笔者的疏忽大意所致，在此对该过失给各位读者带来的不便致以最深刻的歉意，今后将更加严谨地为大家带来最新的掌机汉化讯息，希望大家能够一如既往地给予关注和支持，再次致歉。

GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

《未名传奇2》是一款向美式RPG玩家推荐的优秀作品；《火影忍者 究级携带版》移植自PS2，总体来看惊喜不大；《异度传说Ⅰ·Ⅱ》保留了原作精髓，但想看更华丽的演出效果的还是推荐PS2版；《Contact》胜在异质创意；《天诛 暗影》与系列以往作品差别较大，制作水准不过不失。

POCKETGAMES

未名传奇2 战士机密

Untold Legends: The Warrior's Code

UMD■SOE■A·RPG■2006年3月28日■1～4人■无对应周边■352KB



PSP

画面 ■■■■■
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□

操作爽快感 ★★★★★★★★★☆



软饼干 一款典型的美式RPG游戏，以类似于PC平台上经典的"大菠萝"式的操作方式来进行游戏。与系列前作相比，本作拥有一个原创的兽化变身系统，但总感觉此系统比较的鸡肋。游戏画面细致，光影效果优良，但是美式RPG的人设似乎太过于粗犷了。利用PSP的无线上网功能，静坐电脑前就能与别人进行合作冒险，毕竟本作原本就是一款在线游戏。推荐



LIKY 作为系列的第二作，本作最大的进步应该是读盘速度的大幅提高，这一点让游戏的流畅度得到大幅加强。这次的剧情交待采用了电影式的表现手法，而且加入了语音，令演出度得到提升。而这次最令人赞赏的就是网络联机系统的加入，只要通过热点便可与全球各地的玩家联机，而且包含了文字聊天等等功能，这绝对是本作最大的卖点。推荐



雷伊 作为系列第二款作品，本作在进步方面是显而易见的。首先是职业的增加，各种职业的特色非常鲜明，玩家可以从中体会到不同的乐趣；其次是读盘速度，前作中被诟病的超慢读盘这次得到了很大的改善，就算大场景切换的读盘速度也在可接受范围内。本作中角色的动作大幅度增加，不过在视角方面虽然可以自己调整，但还是有一些问题。推荐

火影忍者 究级携带版 无幻城之卷

Naruto ナルティメットポータブル 無幻城の巻

UMD■Bandai■FTG■2006年3月30日■1～2人■无对应周边■352KB



PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■■□
系统 ■■■■□

乱斗 喧哗感 ★★★★★★★★★☆



软饼干 与PS2版相比，本作的卡通渲染风格依然没变，对战系统上也几乎没什么大改革，游戏手感别无二致，反而是16:9的宽屏幕显得游戏场景比家用机版更加显得富有动感。全程语音对话便能看出制作厂商的诚意，以小队方式来推进故事发展还是比较有新意的。另外靠收集物品来开启游戏中的隐藏要素也算是提高格斗游戏可玩性的一种必要手段。推荐

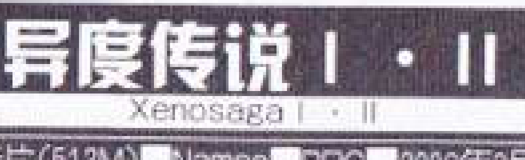


马修 本作是众多《火影忍者》游戏中较为优秀的作品之一，游戏的各方面都与PS 2版类似，不过在16：9的画面显示下，能明显感觉到战斗舞台宽阔了不少，卡通渲染的游戏画面也非常清新亮丽，发动奥义时的大魄力动画特写更令游戏的爽快度大增。游戏中的模式很丰富，其中的无幻城很值得一玩，不过玩得时间久了，会感觉有点单调。推荐



胧月 在动漫改编的格斗类游戏中，"《火影忍者 究级》系列"算得上是非常经得起推敲的作品了。对战系统完全沿用了家用机，保留了一贯的火爆与华丽。游戏中的忍具种类相当多，值得仔细研究。游戏的精髓"替身"系统是需要相当的苦练才能掌握的高级技巧，而新增加的无幻城模式也让游戏更加耐玩。值得诟病的地方就是游戏的平衡性依然不佳。



异度传说 I・II

Xenosaga I・II

卡片(512M)■Namco■RPG■2006年3月30日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

剧情深奥度 ★★★★★★★★★★



胧月 经由移植后，本作不出所料地大大缩水。剧情、迷宫、隐藏要素等都在一定程度上简化，动画也统统用静止的图片代替，同时人设启用TV动画版的画师，这些变化难免让原作FANS有些难过。如果不考虑这些退化因素，游戏本身的素质还是非常不错的。新加入的领域系统让本来就很有策略性的战斗更值得研究，博大精深的剧情也需要去细细品味。

雷伊 对于FANS来说，本作最大的优点就是将PS2版两作的故事整合在了一起，并加入了一些动画版的设定，名词解释系统也很到位。由于NDS和PS2机能上的巨大差异，游戏系统进行了很大改动，比如将记录方式改为了随时存档等，使游戏更加符合掌机特性。虽然画面音乐方面表现不好，但是战斗的基本感觉还是保留了下来，不过新增的阵型技比较鸡肋。



海文 将PS2平台上《异度传说》系列两部作品合二为一，画面变为了2D，同时人物设定也变得更加卡通化。游戏的基本流程与PS2版的两部作品相同，但NDS版中也加入了一部分原创的内容，让老玩家们也能在本作中找到新鲜感。在发生各种事件时，会插入精美的插画，颇有看动画的感觉。诸如"异度传说用语资料库"等内容也有助于玩家更好地了解作品的世界观。**推荐**

Contact

Contact

卡片(512M)■MMV■RPG■2006年3月30日■1人■无对应周边■自带记忆功能



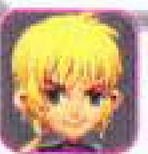
NDS

画面
音效
系统

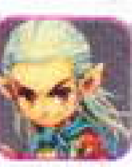
创新度 ★★★★★★★★☆☆



海文 NDS上颇具创意的一款RPG游戏，游戏的画面给人一种非常清新的感觉，让从16位机时代过来的玩家有一种亲切感。游戏的玩法和一般的RPG也不太一样，出现在上屏幕的博士会发出冒险中的种种指示，而实际进行冒险的则是下屏幕中的主人公切利，玩家的任务就是在博士和切利之间传递信息推进冒险的流程。本作中的支线事件和收集要素也比较丰富。**推荐**



LIKY 游戏的画面比较朴素，单看画面恐怕不会给人太好的印象，但是游戏的风格有别于传统的RPG，特别是充满谜团的剧情，能够吸引玩家不断深入，而且游戏充满了探索的味道，众多的隐藏要素能够不断给予玩家惊喜。战斗系统是游戏的一个亮点，直接在地图上展开的即时战斗保证了游戏的流畅度。本作属于那种看起来不起眼玩进去却非常有意思的游戏。**推荐**



铭风 MMV制作的另类RPG，讲述了小男孩切利在陌生星球冒险的故事。在游戏中，玩家就是博士和切利之间的纽带，也就是标题中的"contact"。游戏时玩家要从上屏的博士处获得冒险的提示，然后控制下屏的切利的行动。游戏的战斗直接在地图上展开，很有意思。游戏中，切利能够获得各种各样的服装以及各种能力，让游戏乐趣十足。

天诛 暗影

天诛 DARK SHADOW

卡带(512M)■FromSoftware■ACT■2006年4月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统

系统革新度 ★★★★★★★★☆☆

胧月 "《天诛》系列"首次登陆NDS平台的一作，玩家很容易就会被全新的玩法所吸引。游戏的实际画面并没有原先想象得那么优秀，放弃了近身暗杀的本作在刺激感上也要稍逊一筹，取而代之的是收集和制作各式忍具的乐趣。利用各种陷阱暗杀敌人后会有不同的特写镜头，用连锁的陷阱攻击敌人会有叠加的威力和更为华丽的特写，相信能吸引不少新玩家。



海文 和以往"《天诛》系列"的作品强调忍杀不同，本作中强调的是"利用陷阱杀死敌人"，因此游戏时的感觉和玩法也和过去的作品有了很大的区别。利用陷阱形成连击的感觉和"《影牢》系列"有些相似。本作的缺点也比较明显，任务的种类虽多，但内容的重复性也较高，NDS的屏幕尺寸也使玩家在游戏时常常会有难以充分观察周围情况的感觉。**推荐**



软饼干 本作素质还算比较令人满意，以NDS的机能来评价画面算是不过不失，游戏中加入了原创的忍具合成系统，品种众多的忍具使得可玩性有所上升，游戏整体还算是较好地保留了"《天诛》系列"的韵味。游戏中的视角问题可能会让很多人感到不适应，另外动作过于简单且不够流畅，缺乏行云流水般的战斗快感，忍杀成功后的那种成就感明显不足。

文 雷伊

黄金眼 REVIEW

怪兽王国 晶石召唤师

◆PSP◆UMD◆SCEJ/GAIA◆2006年2月23日

◆1人◆512KB以上◆4800日元◆全年龄

游戏时间：75小时以上

黄金眼评分 27

豪华的阵容，遗憾的收场

众所周知，RPG的开发周期要比一般游戏长，再加上PSP在日本的尴尬地位，因此发售一年多来，PSP上的原创RPG可谓凤毛麟角。对于这种情况，本家SCE自然不会坐视不管，从去年7月的《天地之门》开始，SCE在PSP上代理发售了数款原创RPG作品，这款《怪兽王国 晶石召唤师》(以下简称《MKJS》)就是其中比较具有代表性的一款。

《MKJS》有着足以傲视以往一般RPG作品的制作阵容，相信以前一直在《掌机王SP》上留意该游戏相关介绍的读者已经用不着我在这里老生重谈了，而事实上，《MKJS》的实际水准也完全对得起它的豪华制作阵容。抛开画面、音乐等华丽的外表，其简洁却不简陋的游戏系统也是值得玩家细细品味的。在整体上将这款游戏的品质定性为"良作"之后，我们在这里将笔锋转一转，吹毛求疵地谈一下它细节方面的缺点。

存在感

对于一款成功的RPG来说，优秀的剧情往往是不可或缺的一个部分。从大方向来看，《MKJS》的剧情还是相当不错的，自幼失去母亲的主人公为了替母亲报仇展开了一段不平凡的旅程，随着故事的不断推进，其中又有接二连三的谜团出现……但是在细节方面，游戏却处理得并不妥当。游戏一开始犹如三流RPG般的唐突开场暂且不说，在整个游戏过程中，主人公的存在感一直都十分薄弱，寥寥数句台词加上一些不痛不痒的选项，使你根本无法体会到主人公从游戏刚开始时那个一心只想着为母报仇的少年成长成一位优秀的晶石召唤师过程中的转变。这一毛病同样体现在同伴上，游戏中的4名同伴，每回游戏玩家只能从中选定两名，要是你有先见之明选择了还算有点性格的艾莉希娅和格雷，也许还会对这对活宝逗趣的台词留下点印象，要是不幸选择了琳和巴兹，那么留给你的很有可能就是郁闷了。角色缺乏存在感，纵然主线剧情再好，你也始终只能是个旁观者，而无法真正将自己全身心地融入到游戏中去。

怪兽设定

怪兽融合是游戏系统方面的一个重点，实时制的融合方式带给了玩家很大的新意，并且较为适合掌机的便携性。不过遗憾的是，作为一款以怪兽为卖点的游戏，本作中的怪物数量却只有区区110种，无法与《口袋妖怪》等同样以怪物的收集与培养为乐趣的游戏相提并论。而同时，这些怪兽在造型方面也实在是过于平庸，如果你是一路跟着冈田耕始的"《真·女神转生》系列"走过来的玩家，在经历了恶魔绘师金子一马奇想天外的仲魔设定洗礼后，很有可能会对游戏中的怪兽不屑一顾。

百思不解

以上两点是笔者在游戏过程中发现的比较明显的两个薄弱环节，前面也已经说过，本作从整体上来看是款相当不错的原创游戏，但令人奇怪的是，对于这样一款大制作、高水准的原创作品，SCEJ对其的态度却实在让人摸不着头脑。游戏公布之后，除了SCEJ在日本媒体上不定期地放出游戏的相关信息外，你几乎无法看到任何该游戏的平面广告，更别提更具号召力的电视广告了。一些原本对游戏感兴趣的日本玩家在游戏发售后兴冲冲地赶往游戏专卖店购买该游戏，店员甚至不知道有该游戏的存在……游戏的认知度之低可见一斑。

截至3月19日，《MKJS》在日本的累计销量为2万5887套，如果SCEJ对它有着足够重视，也许它能走得更远。



文 雷伊

TALES OF THE TEMPEST

NDS上颇受瞩目的RPG大作《风雨传说》又有新情报放出，这次将为大家介绍一下新公布的角色露奇乌斯以及游戏中的几个城镇，另外，游戏中主要角色的声优阵容也已经公布了，一起来看一下吧。

风雨传说
テイルズ オブ ザ テンペスト
◆Bandai Namco Games◆RPG◆预定2006年◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

相关报道 Vol.33 P48 / Vol.35 P20

《风雨传说》再度延期！

教皇身边的左右手，主要负责率领教会的僧兵们在阿雷乌拉各地捕杀利坎兹族。由于一直带着面具，因此谁都不知道他的真实身分。



露奇乌斯·布里吉斯
Lukius Bridges

年　　龄：15岁
性　　别：男性
身　　高：165cm
声　　优：斋贺弥月


凯乌斯
声优：高城元气


提尔吉斯
声优：山崎匠

露比娅
声优：门胁舞


弗雷斯特
声优：乃村健次


艾丽娅
声优：荒木香惠

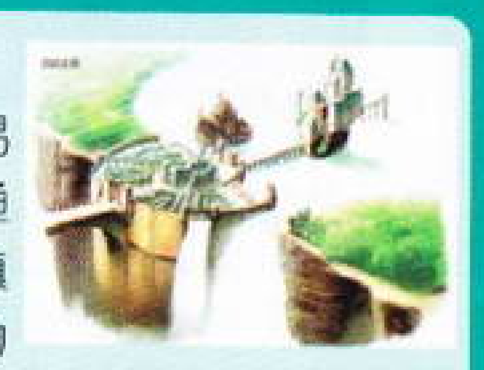
部分城镇公开

边境之村费伦



位于阿雷乌拉大陆南方的小村，主人公凯乌斯和其养父的生活之地。随着阿雷乌拉治安的日益恶化，曾经是交易中转站的此地也已鲜有旅人经过了。

渔村纳鲁斯



曾经作为交易之地而繁荣的小渔港，如今其他城镇已经取代了它作为海上据点发挥的价值，现在的它只是偶尔负责将货物运送到达雷街而已。

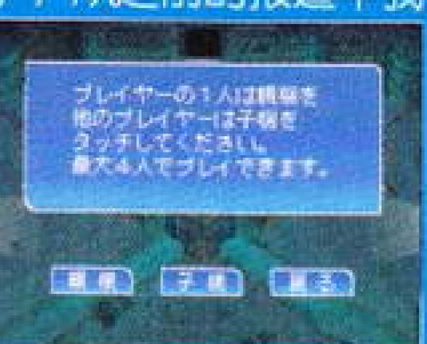
首都让那



建立在阿雷乌拉大陆中央湖畔的大都市，最近城内出现了大批魔物，教会和骑士团在对立的同时对出现的危机展开了戒备。

网络冒险模式

《风雨传说》中专门收录了最多对应4人同时作战的“网络冒险模式”，从之前的报道中我们已经知道，在游戏本篇中每次战斗最多只能让3名角色上场，那么对应4人作战的网络冒险模式从某种意义上来说应该比游戏本篇更加刺激？



文 海文



现在掌机上的头脑锻炼类游戏是越来越多了，这次要给大家介绍的《右脑达人 加油训练师》就是一款以开发右脑潜能的作品。到底本作有什么独到之处呢？就让我们一起来看一下。

右脑达人 加油训练师
右脳の达人 ガンバれっトレーナー
◆Bandai Namco Games◆ACT◆预定2006年5月18日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

利用各种迷你游戏充分刺激我们的右脑！

迷你游戏的种类达到40种以上！

现在几点？



将上方的电子时钟显示的时间换算成机械时钟的表盘，然后在画面下方的6个闹钟里找出和电子时钟显示的时间相同的一个，用触控笔点击即可。简单直观的操作让任何人都能轻松上手。

打小鸟



◀小鸟会顺着河流而下，还会从窗口中飞出，玩家要正确地用触控笔点击小鸟，不要点到炸弹哦。

点击羊、蛇等移动目标



◀▼一些迷你游戏中玩家要点击的对象是会移动的，很多时候都要玩家依靠自己的直觉进行点击。



最大的牌是哪一张？



▲游戏不但操作简单，规则也非常容易理解。

丰富多彩的模式令大脑放松

本作中有多个游戏模式可供玩家选择，其中最主要的两个模式分别是由博士以迷你游戏的形式提出各种问题、让玩家以测验一般的感觉进行游戏并测试自己脑力的“大脑按摩”模式以及像街机游戏一样存在“GAME OVER”的“街机模式”。当然，游戏中还准备了玩家和玩家之间较量的对战模式、自由选择迷你游戏进行挑战的自由模式。

阿乐和阿当

在“大脑按摩”模式中，游戏的主人公将会是两位自称的探险家阿东和阿当，他们的目标就是传说中的密宝——智之书“大脑按摩”。为了达成这个目标，他们就必须要完成神秘的博士布林施泰因与会说话的鸟芝奇所给出的种种测试。



模式 1 大脑按摩

在这个模式中玩家要接受节奏感、动体视力等各方面能力的测试，每个测试项目都有4个关卡，通过这4个关卡后系统就会给出一张图表显示玩家的测试结果。玩家根据自己的表现还有可能得到各种独特的称号。玩家的得分和称号会在系统中保留30天，为了战胜昨天的自己，每天都要坚持锻炼自己的大脑哦！



测试项目的一部分	
项目	内容
识别力测试	找出和样本图案的不同之处
动体视力测试	准确点击高速移动的目标
直感力测试	不要思考，要去感觉！
运动能力测试	频繁的操作考验玩家的耐久力
正义感测试	测定玩家心中的正义之魂
节奏感测试	重视时机的的掌握，考验玩家的节奏感
决断力测试	考验玩家的瞬间判断能力

判定结果！

命中力
反応力
判断力
注意力
综合力
正確性

显示玩家测试结果的图表共包含六个项目：注意力、命中力、反应力、判断力、正确性、综合力。这样玩家可以一眼看出自己擅长和不擅长的项目。努力让自己的脑力全面提升吧！

数据会保留30天





玩家在最近30天中的表现都会以曲线图表示出来，玩家可以了解到自己的状态起伏。

模式 2 街机模式

街机模式中共有4种难度，玩起来的感觉有些类似于街机，当玩家未能达成过关条件或者出现操作失误时就会被扣体力，当体力完全耗尽后就会GAME OVER。失去的体力可以在奖励关中得到回复。并且在本模式中除了耐力锻炼外，还有一些射击之类的其他游戏让玩家体会到不同的紧张感。

体力耗尽就会GAME OVER



◀在游戏的初级、上级、激难3种难度中每通过4关就会有奖励关出现，玩家可以趁此机会回复体力。

模式 3 自由模式

克服自己不擅长的方面

谁都有一些自己不擅长的事，不过可不能对自己的弱项放任不管哦。在自由模式中可以任意选择游戏中的迷你游戏进行反复挑战，就在这个模式中针对自己脑力的弱项进行特训吧！



▲在空闲时间里玩上一局作为消遣也是很不错的。

模式 4 对战模式

两个人的右脑战争

本作支持一卡多联，只要有一张卡和两台NDS就可以随时随地展开对战，对战模式同样有4关，通过后系统会根据玩家的得分来判定胜负。和家人，朋友来上一场脑力的较量也是很有趣的哦！



▲未达成过关条件或是出现失误就会被扣分，想要胜出就一定要尽力减少失误。



文 海文

杀戮之心 携带版
カルネージハート ポータブル
◆元气◆SLG◆预定2006年夏◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

《杀戮之心》是一个以机器人对战为主题的游戏系列，玩家在游戏中可以对自己的机器人加以各种改造，并且通过设定机器人的程序来决定机器人的行动规律。战斗时并不需要玩家手动控制机器人，机器人所采取的行动以及能否取得胜利都取决于玩家机体的改造和设置。系列的最新作《杀戮之心 携带版》即将在PSP上登场，系列的传统也将得到保留。

剧情

在木星的轨道上，存在着一个名为“弗拉康”的密闭型空间站，这座空间站同时也是战斗用机器人“OKE（Over Kill Engine）”的实验开发设施。本作的主人公凯格·琼斯是一名学习情报工学技术的学生，为了准备就职而来到“弗拉康”进行参观学习。当他看见最新型的“OKE”时，更是立志成为一名杰出的“OKE”开发者。但正在这时，空间站中突然爆发出一阵震耳欲聋的爆炸声，剧烈的震动传来，研究设施内的电能也被全部切断，四周陷入一片黑暗……

几分钟之后电力供应恢复了，然而这时出现在凯格面前的是已经失去控制、进入暴走状态的“OKE”。凯格为了逃离空间站，只有凭借身边的一台“OKE”保护自己……

本作的主人公
凯格·琼斯

系统



“OKE”可以分为“硬件”（机体）和“软件”（思考程序）两个部分，游戏中有着数量繁多的机体可供选择。而思考程序则需要玩家自己编辑，这样就能创造出属于玩家的个性化“OKE”。







▲游戏中的不同部件会对机体的性能带来多方面的影响。







▲要想将机体的性能发挥出来，就必须仔细地设置机体的思考程序。

真实时间制的战斗

"OKE"之间的战斗将会非常吸引人，在战斗画面的处理上采用了能够真实再现物体运动轨迹的物理引擎以及再现机体之间冲撞、摩擦时产生的细节表现的"刚体模拟系统"，让本作的战斗画面显得极为逼真。战斗将采取真实时间制，不会有其他同类游戏中的留给玩家的指令输入时间，一切都是处在"运动"中的，感觉极为紧张刺激。





▲扣人心弦的战斗将会是本作的亮点所在。

对战模式

玩家随时都可以利用自己创造的"OKE"与其他的玩家展开对战，除了利用PSP的无线通信机能让多名PSP玩家直接对战之外，还可以利用PC进行游戏中各种数据的传输。玩家还可以将自己创造的"OKE"资料以邮件的形式发送给自己的好友或是公开在自己的个人网页上。并且在游戏发售之后，厂商还会开放供玩家下载更新资料以及上传下载数据的专用服务器。

不同性能，不同风格的机器人
等待着玩家来创造



文 胧月



继上次报导后，Namco又为我们带来了《铁拳 暗之复苏》PSP版的新情报。由于原作是街机游戏，在移植掌机后自然会加入适合个人游戏平台的新模式，本次将PSP版所有模式全部公开。

铁拳 暗之复苏
铁拳 DARK RESURRECTION
◆Bandai Namco Games◆FTG◆预定2006年夏◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆价格未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP
相关报道 Vol.34 P8～20

重点模式醒目！联机对战 NETWORK

格斗游戏毫无疑问是一定要对战的，PSP版的NETWORK模式便相当于家用机版的VS对战模式，联机时需要两台PSP和两张UMD。段位系统依然得到了保留，每局对战后，CPU会记录下胜负比分，同时双方的经验值会有相应的增减，累积到一定数值就可以升段（该数值不会显示）；同样，减少到一定程度也会发生降段的情况。段位最低是初学者，最高为铁拳王。需要注意的是，即便升到了最高段位，再次减去一定量的经验值也会降段。

现在大家共同担心的应该是联机速度。《铁拳》对帧数的要求异常严谨，一帧（在游戏中一帧的时间为1/60秒）的差别也会影响到双方攻防布局。这里液晶屏的拖帧也是很让人头疼的一点，希望届时可以解决。



▲联机对战可以选择单人战和组队战。

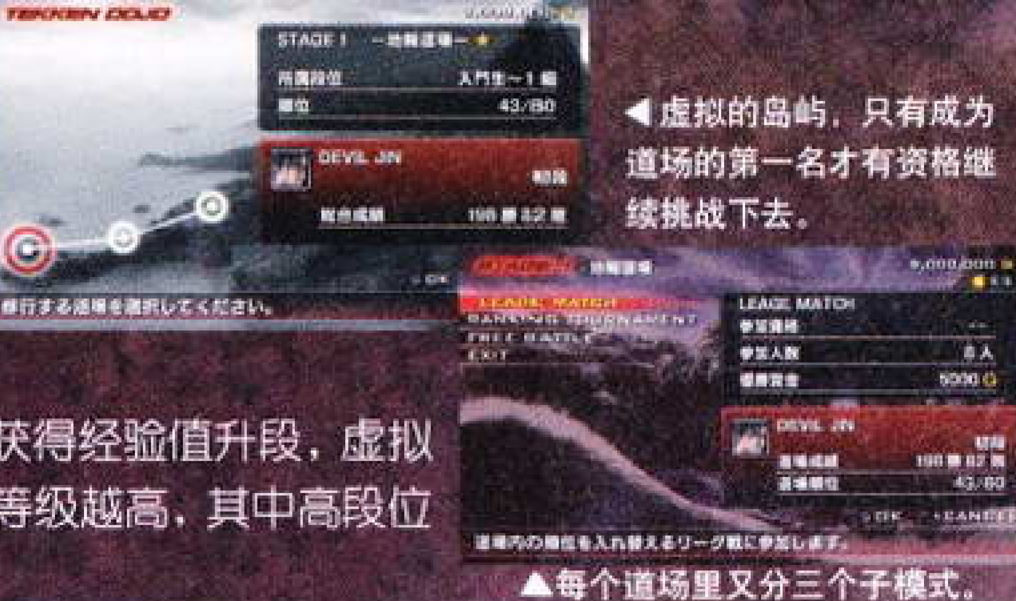


▲选手ID、段位、战绩一目了然。

铁拳道场 TEKKEN DOJO

颇有RPG感觉的模式，玩过PS2版《VF4 EVO》的玩家对此不会陌生。在这个虚拟的三岛财阀所属的岛屿上，拥有许多格斗家道场，玩家需要从最初级的道场开始努力，以自身水平称霸该道场后，就可进入更高等级的道场挑战。

和联机对战模式一样，击败对手可以获得经验值升段，虚拟的敌人也都有着各自对应的段位，道场的等级越高，其中高段位的强者也就越多。



◀虚拟的岛屿，只有成为道场的第一名才有资格继续挑战下去。

▲每个道场里又分三个子模式。

街机模式 ARCADE BATTLE

之前已经介绍过，铁拳小组在制作本作时募集了大量日本高手，将他们的作战风格经过整理后赋予给AI，这样在和AI控制的角色交手时也可以体验到高手的打法。



▲打赢敌人后获得经验值升段。



▶挑战高手的同时也要对付一些杂鱼。

攻击模式 ATTACK

包含时间模式、生存模式和金钱冲击模式。时间模式给出固定数量的关卡，玩家每打穿一次就会记录下所用时间；生存模式是最严苛的模式，以一定的体力去挑战无穷出现的敌人；金钱冲击模式则是根据一定时间内给予对方的伤害量获得金钱。





剧场 THEATER

和家用机版《铁拳5》相同，欣赏游戏中的影像和音乐。



▶欣赏音乐和影像

练习模式 PRACTICE

除了“铁拳道场”外，这个模式也借鉴了《FV4 EVO》的优秀之处。AI会教给你游戏的基本系统、人物出招表、空中连技、防御练习等游戏要素，尽量减少了玩家自己摸索的时间，相当体贴。即便第一次接触“《铁拳》系列”的人，也会比较轻松地对游戏产生正确的基本认识。







快速战斗 QUICK BATTLE

此模式可以轻松和电脑进行1v1的单人战或最大人数为8v8的组队战。

资料 PROFILE

对昵称进行变更、查看自己的战绩，同时可以用各个对战模式下获得的金钱为自己的角色购买各种饰品并加以佩戴。运用这些个性饰品和对颜色变更，就可以创造出世界独一无二的角色来。



文 胧月



和莉莎一起横穿大陆 A列车GO

リサと一绪に大陆横断 ～A列车で行こう～

◆Idea Factory／Artdink◆SLG◆预定2006年6月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

Artdink公司的"《A列车GO》系列"是不同于《电车GO》的列车题材游戏。与《电车GO》不同的是，该系列并非模拟驾驶，而是要求玩家去经营一个铁路公司，通过铺设轨道、建造车站、发展街道等措施最终建成自己理想中的都市。本作作为系列在PSP平台的特别篇，预定夏天跟大家见面，大部分对该系列还不太熟悉的列车迷不妨来试试本作是否对你的胃口。

リサと一緒に
大陸横断

主人公的自白

父亲是一个不顾家庭而一心扑在事业上的人，这样做所带来的回报，就是"铁道王"的称号。一天，突如其来的噩耗传来，父亲永远地离开了我。在葬礼上，一位温柔的女性对我说："我希望你可以继承社长大人的遗志，建设出横穿大陆的铁路。"就这样，我的人生发生了180度的大转弯……



▶本作人设由人气插画家"YASU"担当，萌系的画风极有亲和力。

大西洋铁路公司

前代社长以建成横穿大陆的铁路为梦想，而主人公则继承了父亲的社长职位继续完成这一伟大夙愿。玩家的主要行动包含了铺设路线、建设车站、运行列车、搬运建设资材等，下面就为大家详细介绍。



以3D呈现的城市

铺设路线、建设车站和搬运建设资材



游戏时的主菜单

这些都是发展事业的硬件。游戏开始后，在城镇以及各种设施之间架设铁路的同时建设车站，两者都完工之后，列车就可以穿梭于各地了。在运营的同时，玩家需要在车站周围建筑施工以发展该城市的经济，以进一步促进自己的铁路事业。而搬运建设资材便是给上述行动提供原材料的过程。

运行列车

游戏中存在一些有分轨的铁路，列车在经过分轨点时系统会让玩家选择走哪条路线。确认好目标，选择最近的一条路线会节省大量的人力物力。



▶ 铁路技师会正确报告列车的运行情况。

可爱角色大公开

莉莎

大西洋铁路公司的社长秘书，也就是葬礼上的那位女性。猫耳、女仆装以及绝对领域都给人很可爱的感觉。她在游戏中会不时给予玩家经营建议，是主人公的得力帮手。



▲莉萨会从大局上给予玩家各种提示。图中，她正向玩家汇报收入和支出的状况。

卡尔

大西洋铁路公司铁路技师，充满斗志的美少年，在游戏中会向玩家报告铁路运营的现场情况。

帕特力克

向大西洋铁路公司投资的银行家，前代社长的故交，也是很靠得住的生意伙伴。

安德森

大西洋铁路公司的竞争对手——太平洋铁路公司社长，一心想利用自己雄厚的资金打垮对方。



▲刻薄的他会时不时地冷嘲热讽一番。

"《冰河世纪》系列"动画电影以其宏大的场景和搞笑的剧情吸引了不少观众。这款动作解谜游戏的画面虽然不算出众，但是游戏的素质尚可，手感也不错，在玩够了PSP、NDS上的大作后，品尝品尝这份餐后水果也是很可口的。

文 Nebel 编 马修



冰河世纪2 消融
Ice Age 2:The Meltdown

◆VU Games◆ACT◆2006年3月14日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



菜单介绍

主菜单

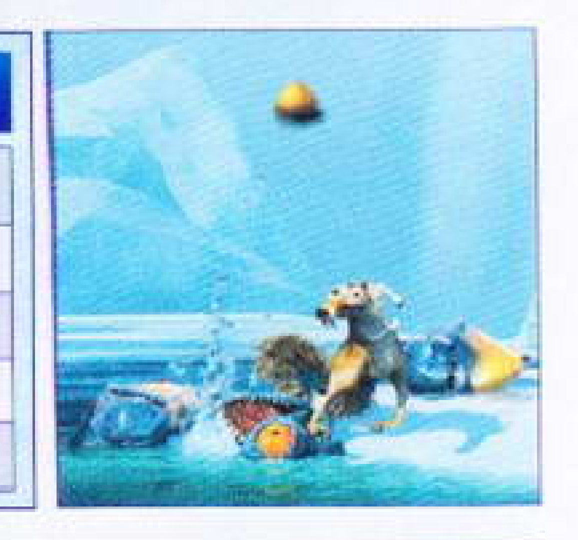


NEW GAME	选择一个存档位置，再选个喜欢的头像就开始了新游戏。
CONTINUE	从存档继续游戏。
OPTION	音乐、音效和语言的设置，以及观看制作组名单。

游戏菜单



CONTINUE	继续游戏
SOUND VOLUME	音效的音量调节
MUSIC VOLUME	音乐的音量调节
RESTART LEVEL	重新开始本关卡
EXIT LEVEL	退出本关卡



游戏介绍

游戏一共5个场景，每个场景包括一个动作关，六个解密关和一个BOSS关。这些关卡的玩法不一。

动作关

十字键	移动
A	攻击
B	跳跃
L/R	在下坡时可以滑行
START	调出游戏菜单



作为每个场景的开始，我们都要操纵电影预告片中那只对坚果有着强烈怨念的松鼠去收集坚果，并且到达场景的尽头完成关卡，动作关卡充满了速度感，有些《索尼克》的感觉。

解谜关

十字键	移动。
A	角色特殊能力。在标有"？"标记的石头前可以调查石头。
B	按住B键不放，可以用十字键移动视角观察迷宫。
L/R	切换角色。
START	调出游戏菜单。
SELECT	察看已经救出的动物图鉴。



每个场景的六个解谜关是游戏的主要构成部分，关卡的主要目的是通过迷宫，到达最后的洞口。每个场景中都有几只可怜的小动物等待拯救，在通过迷宫的时候顺便救下它们吧，如果场景中的小动物都被解救，可以获得一颗星星作为奖励。剑齿虎迪亚戈、树獭希德和猛犸象曼尼是解谜的主角，合理利用它们不同的能力是完成迷宫的关键。





树獭可以用尖锐的爪子摩擦出火星融化冰块，还能从有台阶的地方爬上山崖，甚至能溜冰和游泳。可是它的胆子很小，不敢从熔岩地形上走过。

猛犸象的力气很大，按住A键可以推动很多东西，而且还会游泳。它还可以把树獭扔过地面的裂缝，帮剑齿虎垫脚跳过水面。不过因为体重原因，它不能走过有裂缝的地形，在冰上也无法自由行走，只能滑行。





剑齿虎很怕水，所以就无法下水游泳，而且在冰上也无法自由行动。不过它的利爪可以轻易划断荆棘藤蔓，而且一些不太宽的沟壑可以按A键直接跳过去。在地面有速度标记按A还可以迅速冲刺。

迷宫中还存在着其它一些要素：



路标：起到提示的作用，红色对应树獭，蓝色对应猛犸象，绿色对应剑齿虎。

水柱：可以将角色送到较高的位置。让两名角色分别去踩两个一组的水柱，会喷得更高。





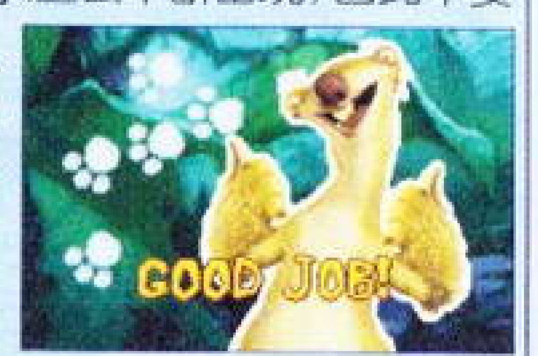
岩石：一般在冰面上存在，猛犸象和剑齿虎靠这样的石头才能在冰上转向。有些岩石会冻在冰里，可以用猛犸象推到合适的位置，再让树獭化冰。

BOSS关

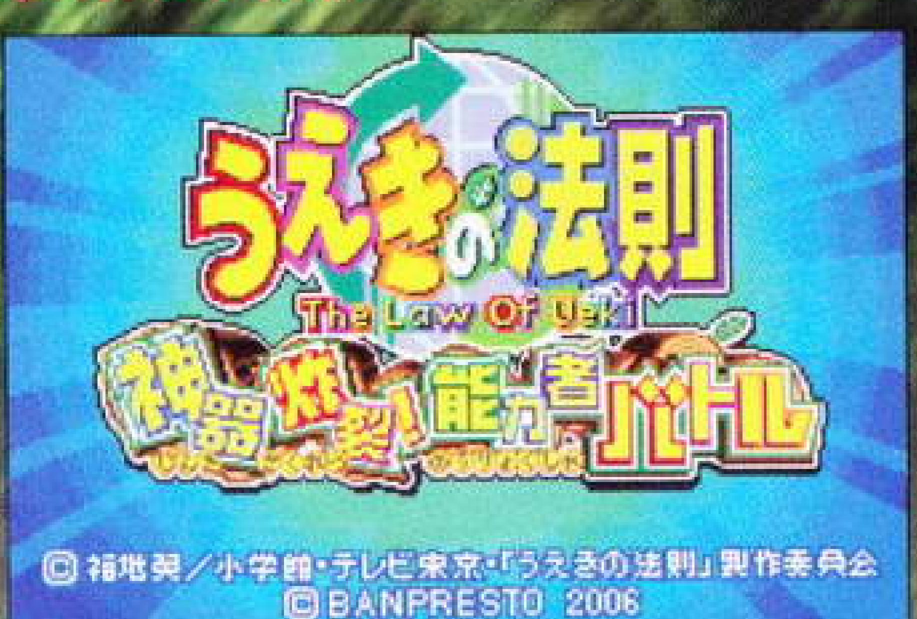
←	左转。
→	向右转。
R/ ↑	向前移动。
L/ ↓	向后移动。
A	猛犸象喷水攻击，按住A可连发。
B	剑齿虎利爪攻击。
START：	调出游戏菜单。



每个场景的最后一关都是大同小异的BOSS战，我们的三位主角蜷缩在一块浮冰上，要努力打败捣乱的大鱼才能逃出困境。画面左上角是BOSS的HP，右上角是主角们所乘坐浮冰的耐久度，如果被敌人碰到3次就只好再来一遍了。周围的杂鱼会不断出现，因此不要和它们纠缠，建议找一个不会腹背受敌的地形，用猛犸象的喷水攻击和BOSS慢慢周旋吧。



文 香格里拉 编 铭风



虽然GBA已经接近末期，但好游戏依旧层出不穷。这不，颇受欢迎的动漫作品《植木法则》继登陆上PS2平台后，日前也登陆在了GBA这个便携平台上。游戏的类型为对战格斗，玩家们又能让自己的GBA动起来了。

植木法则 神器炸裂！能力者战斗

うえきの法则 神器炸裂！能力者バトル

◆Banpresto◆FTG◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

GBA

故事背景

《植木法则》是一部在日本漫画杂志《少年SUNDAY》上连载的漫画。游戏的主角植木耕助是一名国中1年级学生，通过某种机缘获得了“将自己认为是垃圾的东西变成树”的能力。赋予他能力的人是学校里的小林老师，同时小林老师也是天神候补之一。原来世界中一共有100名天神候补，他们会授予各自选中的中学生不同的能力，通过他们之间的战斗来选出其中最强的中学生。而赋予此中学生能力的天神候补也就可以成为下届的神。这些能力都是将某物体变为另一物体的能力，统称为法则。主角植木的法则能否获得最后的的胜利呢？游戏的故事便围绕着这个开始了。



模式介绍

ストーリーモード	故事模式，体验原作那精彩的战斗。
チャレンジモード	挑战模式，随意进行故事模式中通过的关卡。挑战最高分。
ミニゲームモード	谜你游戏，在某些关卡中满足限定条件后会出现迷你游戏。
コレクション	收集，查看过关后获得的各种收集品。
オプション	修改各种游戏选项。

迷你游戏介绍

试练 不惑	打击屏幕上方出现的虫子形竹箭。
试练 浑身	当下方浮标在中间的瞬间时按键。
试练 把握力	摆脱左右吸引力的干扰，打掉尽量多的虫子。
试练 平衡	利用攻击和跳跃来躲避球的干扰，站在平台上。

忠于原著的故事模式

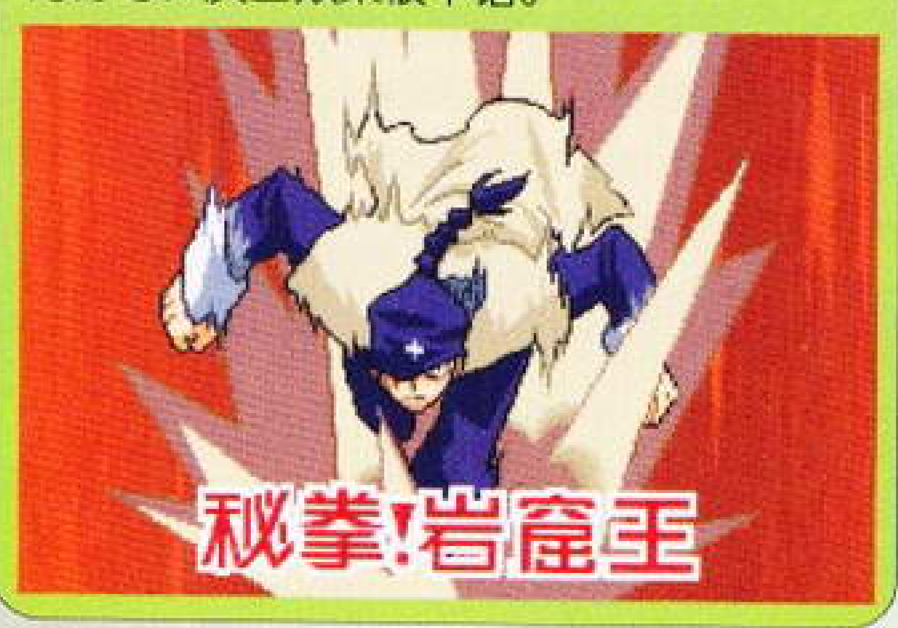
游戏主要的模式为故事模式。大概因为游戏的制作厂商是Banpresto的关系，本作的画面和游戏方式有着Banpresto另一款动漫改编的对战游戏《金色卡修》的影子。虽然剧情模式中一共才只有15个关卡，但值得称赞的是游戏中的出场人物十分多，大部分原著中的人气角色都在游戏中登场了。

此外故事模式十分忠于原著，每一场战斗都是原作漫画的经典场面。如果你是原作的FANS，一定会让你欣喜不已。在每场战斗的开始和结束还会出现过场对话或是字幕来对故事进行介绍，就算你是个对原作完全不熟悉的人，也能很容易融入本作的世界之中。



独特的战斗

本作既然是对战游戏，大部分的时间当然就在进行各种对战。游戏的操作十分简单，A键攻击，B键跳跃。其中A键配合方向键的上下和L键后分别有三种不同的攻击方式。跳跃配合上键也能使出大跳。后期获得神器后，通过攻击键和L、R键的配合，你也可以使出华丽的必杀。游戏中的每一位角色都能够使出和漫画中一样的特色必杀技，绝对会让FANS欣喜不已。必杀技发动时都带有特写，演出效果很不错。



收集品的获得

在原作中从候补神处获得的这种能力一旦伤害普通的人类，就会让自己的才能不断丧失。不过在战斗中胜出的话，就能获得任何自己喜欢的能力。在游戏中这个设定也被保留了，每场战斗胜利后主角就能获得一两个才能，其实也就相当于收集品。而在通过一定的关卡后，还能够获得神器。这些神器相当于主角的必杀，需要在能量槽达到一定条件后才能发动。灵活利用这些神器可是胜利的关键。



故事模式全关卡条件一览

本作战斗的特点之一就是在战斗结束后会对你的战斗进行评价。除了要尽量少损失HP以及多用必杀外，还要看你每场战斗的限定条件的完成情况。下面就将所有关卡的条件例举出来，方便大家选用。（其中某些条件要运用到神器。神器在通过特定关卡或在特定关卡达到高评价才会获得。此外除了以下这些条件外每一关还有得分超高的红色条件，这里就留给大家自行挖掘了。）



第1战
破坏场地中的岩石（要用神器）
对方放必杀时跳起用下+A攻击

第2战
破坏五个蓝球
不被红球攻击到

第3战
破坏五个小镰刀
用二星神器（L+B+下）防御大镰刀

第4战
用L+B打回落石3次
不受落石的伤害

第5战
不被番茄攻击到
看到对方呼唤出的铃子三次



第6战
用L+B打回电锯5次
用神器2防御激光

第7战
回避三次跳绳
用二星神器防御其超杀

第8战
使用六星神器三秒以上
在长翅膀的时候进行攻击

第9战
破坏三个蓝色泡泡
不受到对方的神器攻击

第10战
用五星神器打召唤出的铁球男
用一星神器打召唤出的钻头男

第11战
不受到光子泡的攻击
用百鬼攻击机器人的拳头

第12战
对方放岩窟王时攻击到他
不破坏场地中的岩石

第13战
对方突进乱舞时抢先攻击她
用六星神器跑过陷阱

第14战
不使用神器
攻击五次分身
注：通过此关后收集到9个神器再通过此关就可进入第15战了。

第15战
累计使用九星神器15秒以上
对方用十星神器时你也使用和他对拼



文 levelup 余生一坠 编 软饼干



百战天虫：开战时刻

Worms：Open Warfare

◆THQ◆PUZ◆2006年3月22日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆128Mb◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

《百战天虫》原是PC平台上的一款多人同乐式作品，有将近10年的历史了。其以虫子为队员，丰富的恶搞武器，配合各种战术加上夸张的爆炸效果和爆笑的语音使之成为一个优秀的游戏系列。之后的很多游戏都借鉴其系统，红极一时的休闲网络游戏《疯狂坦克》就是其中之一，但与后者不同的是《百战天虫》更注重游戏的戏剧性和不确定性的乐趣，没有精确计算角度的繁杂，依靠感觉完成攻击。这虽然会造成初上手困难，但是稍加练习就能熟练掌握几种基本武器的使用方法。这次出现在掌机上，更是发挥了其随拿随玩的特点，加上掌机方便的联机条件使得游戏乐趣得到充分发挥。本作掌机版有PSP和NDS两种，游戏方式相同，PSP画面更加漂亮，画面可视角更加开阔，NDS因有触摸屏幕而使操作更加简单，两者各有千秋。有条件的玩家不妨带上爱机和朋友切磋，毕竟对战才能充分发挥游戏的乐趣哦！



Quick Game：由AI自行随机设置各种状态，快速开始一盘游戏。

Create Game：自行创建游戏，和电脑（在MANAGE TEAMS中可以开启AI控制队伍）对战或者一机多人。

SCHEME：难度选择。

Beginner	初玩者
Intermediate	中等难度
Pro	专家难度

THEME：地图主题。

Speech Bank：语言选择。

Challenges：挑战模式。

Multiplayer：多人对战。

Options：游戏设置。

Game Option：选EDIT SCHEME对USER1，2，3进行设置。可以设置取得最终胜利要达到的局数；每回合行动时间；每局战斗的总共时间；各种武器在一次战斗中可以使用的次数，（Infinite为无限弹药）；武器的DELAY（延迟）回合数，该次数为开始战斗几回合后可以使用该种武器。

Manage Teams：编辑队伍，从上到下依次是：

1.队伍名字。
2.队长名字。
3.队员2名字。
4.队员3名字。
5.队员4名字。
6.死后墓碑样式。
7.控制者：玩家控制(Human)；CPU控制的队伍(CPU)。

Audio：声音设置。

Restore defaults：回到初始设置。

Credits：制作组名单。



方向键左右	移动。
方向键上下	调整武器射击角度。
A、Y	跳/快速按两下为后空翻。
B	使用当前选定武器。
L	放大/缩小画面。
R	配合方向键移动上屏可视画面。





游戏界面



空中标飘落的游戏道具。

游戏缩略地图，点地图任何位置可以移动可视画面。

该回合行动剩余时间。

该局战斗总共剩余时间。

单个虫子的HP。

黄色箭头代表风向风速。

武器选择。最右下图标为翻页，一共2页。

队伍中所有虫子剩余血量总和。

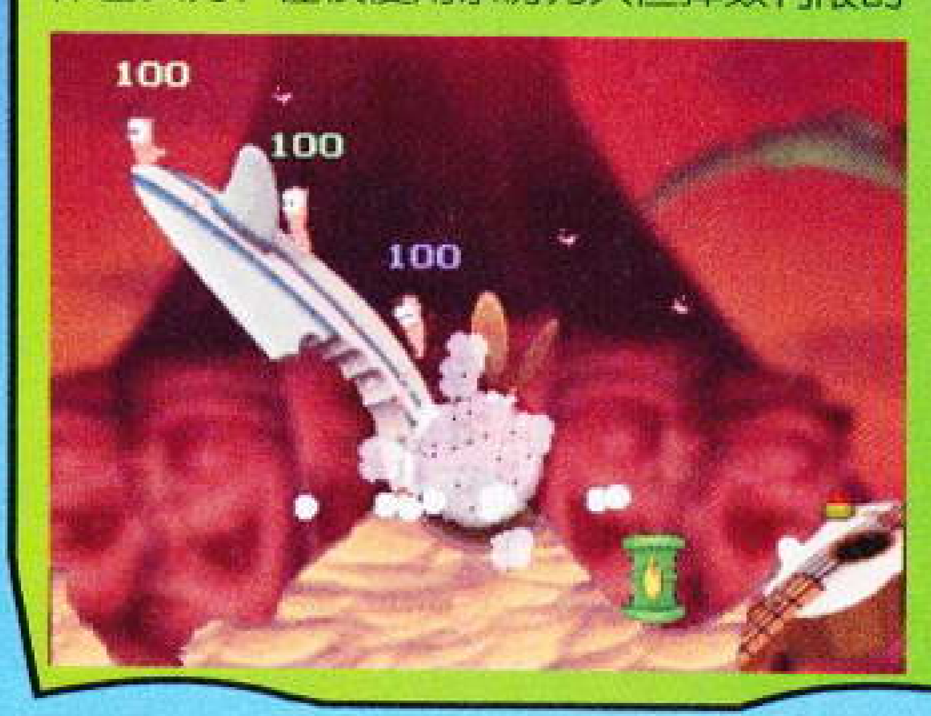
系统解析及技巧

胜利条件：消灭其他队伍后所有队员剩下的一组为胜者。如果该盘战斗总时间结束则进入死亡模式，所有还活在战场上的人变为只有1滴血，水面从画面最下方开始上涨，此时尽量向高处移动，主动攻击就一定要命中，让本队一人生存到最后取得胜利。

战斗中会随机从空中落下加血和弹药箱，恰好掉在身边一定要去捡起，自爆绵羊等高威力稀有武器都要用捡的。

战斗中队员死亡时会进行自爆，威力30，范围是身体周围。

记住尽量使用大杀伤力武器，但一般大杀伤力武器都有使用次数，而且爆炸性武器不分敌我，范围内一律费血。所以一定要合理分配。比如在人多的地方放置炸药等大范围高威力武器会有很好的效果。并且注意要保留实力，谨慎使用杀伤力大但弹数有限的





武器，不要到游戏最后弹尽粮绝。

单对单多使用小范围攻击准确度高的武器，如升龙拳、霰弹猎枪等，这样既对单体造成准确伤害，又不容易误伤自己或队友。远程射击(SHOTGUN除外)和投掷型武器在按下射击键后有一红色力度条，根据需要调整力度在恰当时刻松开射击键发射。

对战场的利用：

1.利用水，把敌人炸下水淹死是最好的方法。

2.利用风，攻击不容易攻击到的敌人。

3.利用地上原有的地雷，引爆后躲开。

4.利用地上的油桶，攻击它会对周围敌人造成巨大伤害。





武器详细解说（威力为最大伤害值，离爆炸中心越远则威力越弱）

Bazooka：火箭筒，最常使用的武器。威力与力度大小和正中目标与否有很大关系。弹道是抛物线，受风影响很大，力度越大受风影响越小，抛物线越直。要想准确击中目标需要多加练习，掌握力度和风向配合，由于没有任何辅助线，此武器全靠感觉，开始上手可能多次也不能击中稍远的敌人，但稍加练习就能大大提高准确度。



Homing Missile：导航导弹，该武器有一个圆准星，导弹不管以何方向射出，都会在空中划一道弧线向准星飞去(中途有障碍物当然就会被拦截爆炸)。如果准星处无物体，则在空中围绕准星继续旋转几圈后以任意切线方向直线飞出。

Grenade：手雷，可以试着用手雷攻击悬崖另外一侧不能被火箭筒攻击到的敌人，有很强的反弹力，5秒中后自动爆炸，威力30左右。

Cluster Bomb：集束炸弹，用法同普通手雷，但威力稍大些。

Fire Punch：升龙拳，攻击前方小范围内敌人，有打上打飞效果。威力30。

Shotgun：散弹猎枪，无滞空时间，一回合可以攻击两次，距离适中，单发正中威力25。如果太近对自己也有爆炸伤害。

Uzi：冲锋枪，正前方小距离，射击时有些许抖动，散射效果，对付血不多的敌人推荐使用。

Dragon Ball：冲击波，正前方一段距离有效，威力30。

Kami Kaze：冲撞，绑上头带，向准星方向冲出半角身位左右距离，路线上所有人费血，所有地面被破坏。威力30，超强近身攻击，但小心不要冲到水里。

Prod：戳，顾名思义，用手指戳前方敌人一下。轻轻的，没有任何伤害，被戳的人向前移动一小步距离，但可以把敌人推下悬崖(邪恶啊)，但其最大的作用是挑衅。

Banana Bomb：香蕉炸弹，投掷一把香蕉，第一次碰到障碍物后散开成多个香蕉再次升空落下，威力75。爆炸范围极大，最强杀伤武器，谨慎使用。在敌我势力相差悬殊时可能产生逆转效果。

Dynamite：炸药，放在地上后能躲多远躲多远，5秒后爆炸，威力75。

Mine：地雷，放在地上不会自动爆炸。当有人走过时地雷上红色灯开始闪烁，触动后5秒爆炸，范围大但威力小，25左右。

Sheep：自爆绵羊(阴险)，放出后绵羊会不停奔跑，遇到障碍物折回，一定时间后爆炸，威力巨大，正中会直接归天。

Air Strike：空援导弹，准星可在整个地图内移动，确定发射后从空中斜45度射下一排共5发导弹，按A可以改变左倾斜还是右倾斜。威力25左右，用来打破僵局，可用来解决血少距离远而不容易打到敌人。

Teleport：传送装置，准星可在整个地图内移动，在没有障碍物阻挡的地方按下B后该队员被迅速传送到准星内并下落到地面。

Blowtorch：喷灯，挖地专用。

Girder：钢桁的支架，在任意地点放置一平板，仅供路过用。

Ninja Rope：忍者勾绳，扔出后前端固定在一点，按方向键顺绳子方向攀爬，多用来爬悬崖过大沟。

Jet Pack：喷射装置，使用后背后喷气，方向键移动，可在空中飞行5秒，使用后可继续移动或者攻击。

Skip Go：跳绳，不做其他行动直接跳过该回合。

Surrender：投降，举白旗，使用后本局战斗认输。



文 马修&怀恋众黄昏　编 马修

大珠小珠落弹台

——掌上弹珠台游戏综述



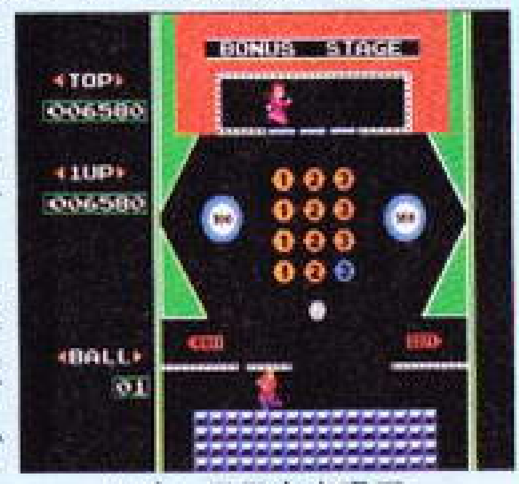
休闲的弹珠台游戏实在是很适合掌机的便携性，除了纯粹的台面弹珠台，掌机上还有不少和某些知名游戏或知名的游戏明星联系起来的大手笔之作。下面，就让我们调整心情，一起从尘封在记忆中的筐体机、FC版开始，来系统回顾一下掌机上这些轻松快乐的弹珠游戏吧。

说起弹珠台大家都不陌生吧，弹珠台的历史悠久。不知大家见过现实中的弹珠台没有，我家乡的那种一般都为木制的版面，用一个弹簧把小钢珠弹出去，然后让球自己滚动，最后如果落到有奖的地方就有相应的奖励。虽然看似简单，但也有一定的难度，其实多属骗钱性质的，但小时的我就是那么容易受骗，记得上小学那会儿家乡还没有电子游戏，这个小玩意就带给了自己很多美好(受骗还美好？)的回忆，所以自己一直对弹珠台情有独钟。


▲令人联想到"猪头"的《Pinball》。

同样，以弹珠台为题材的游戏也是历史悠久的老牌游戏了，无论在家机或街机上都曾红极一时，想想自己玩的第一个弹珠台游戏应该是FC上的那款叫《Pinball》的游戏了，其中大名鼎鼎的马里奥大叔也客串了一回。但随着电子游戏产业的高速发展，特别是注重剧情、系统的RPG、SLG等游戏类型的登场，弹珠台也逐渐走向了没落，成了小品级的游戏。但存在即是合理的，弹珠台游戏也有自己的魅力、自己的优点，它上手简单，一般只需控制版面下方的两块挡板就行了，任何人都能轻松上手，可谓是老少皆宜的休闲极品，空闲的时候就可以玩上几把放松放松，对于时间紧张的上班族来说就更合适了。所以对于极具人气的便携掌机来说，就没有理由不推出弹珠台游戏了，而且其中不乏此类游戏中的精品。下面就带着大家在掌机的弹珠台游戏中转悠转悠吧！

▲筐体弹珠台大都有眩丽的声光电效果。



▲哈，马里奥出现了。

弹珠台Pinball

发售：1983年12月 **厂商**：任天堂 **机种**：Game & Watch



双屏掌机？没错！不要惊讶于它张开后和NDS、NDSL有多相像，毕竟历史总是在轮回中前进嘛。对于很多玩家来说，这个始祖的掌机弹珠台游戏可能连名都没听过吧？简约明朗的黑白色机身，带有彩色效果的矩阵液晶屏幕，声音呢？肯定应该是B、B的简单声音了。

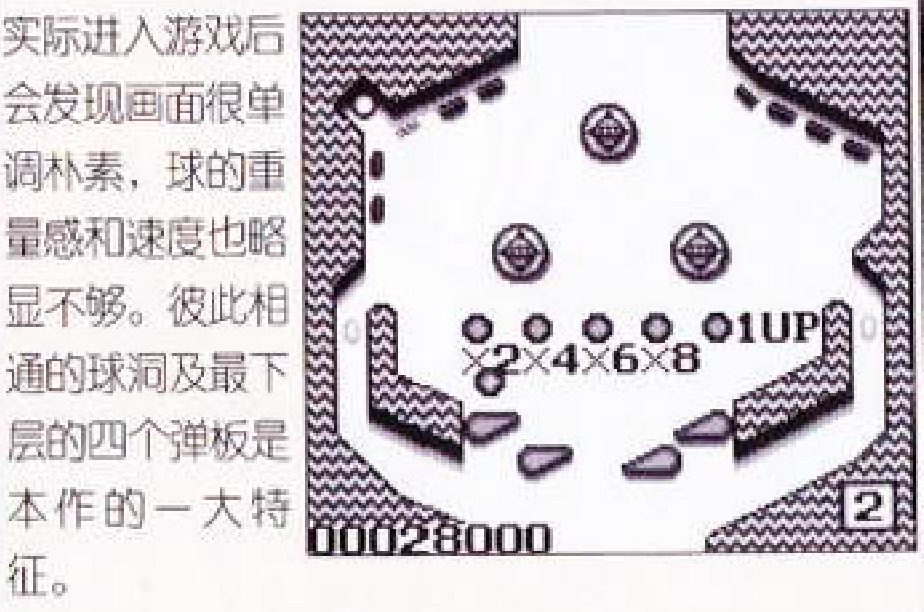


弹珠台聚会

发售：1989年 **厂商**：Jaleco **机种**：GB



GB早期的弹珠台游戏，游戏的设定很体贴，还有多首BGM供选择。标题画面看起来也很热闹，但实际进入游戏后会发现画面很单调朴素，球的重量感和速度也略显不够。彼此相通的球洞及最下层的四个弹板是本作的一大特征。

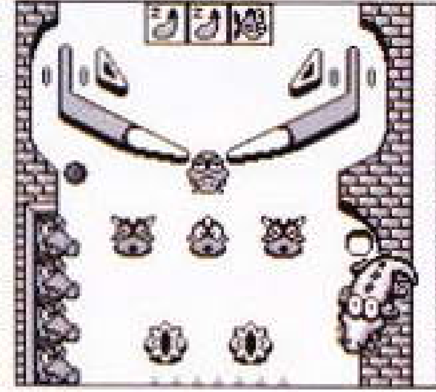


弹珠台 66条鳄鱼大行进

发售：1989年 厂商：HAL 机种：GB



GB上早期的另一款弹珠台游戏，游戏的画面朴素，模式单一，就是一个球在到处都是鳄鱼的版面里来回弹球，但球的重量感及速度明显要好于《弹珠台聚会》。鳄鱼的形态各异，非常有趣，球与鳄鱼互相碰撞后鳄鱼还会变换表情，掉到最底层后，会有一个傻傻的鳄鱼把球一口吞下……1990年，本作还发售了美版，名为《盖特的复仇》。

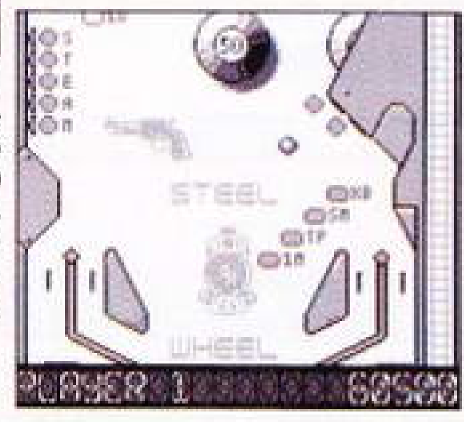


梦想弹珠台

发售：1993年 厂商：GameTek 机种：GB



包括科幻太空版面，美国西部版面以及阴森的古堡版面，三个舞台分别有各自风格的音乐和音效，像西部舞台的枪声，非常让人有代入感，比起细腻的日式弹珠台，本作和筐体机的感觉会更近一些。



索尼克弹珠台

发售：1995年 厂商：Sega 机种：GG



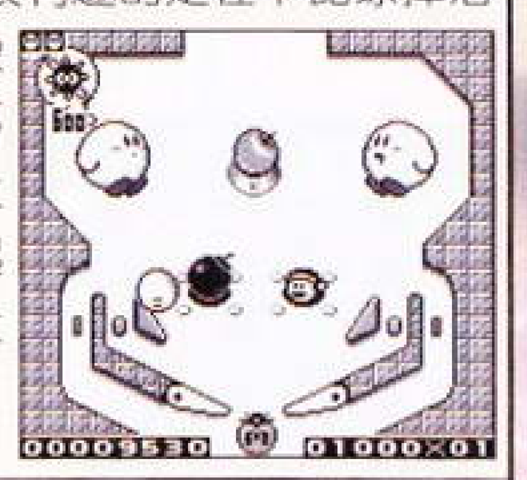
本作是以世嘉游戏明星索尼克作为主角的弹珠台游戏，游戏的画面和普通的ACT版中几无二致，索尼克也是ACT版中缩成的球的形状，版面间的过度也很自然，整个游戏除了操作方式，其他方面没有任何为了“弹珠台”而专门设定什么的感觉，不过游戏的操作感可实在不敢恭维，更蹊跷的是，球被弹出后，经常会莫名其妙地落在两个弹板中间的空处……

卡比的弹珠台大陆

发售：1993年 厂商：Nintendo 机种：GB



不要以为卡比是在《触摸卡比》中才没了手脚。实际上，早在1993年，卡比就已经把自己缩成一个球去追踪那些可爱的坏蛋们了。本作是掌机上首款以人气游戏明星为主角的弹珠台游戏，由HAL制作，任天堂发行。游戏的风格清新，共有三个版面，每个版面各有特色却又都有明显的卡比世界风格，音乐则来自于熟悉的《梦之泉》，很有趣的是在卡比球掉落到最底层后，还会像开始时那样煞有介事地让你按A把球弹上去，实际上呢？最起码笔者是一次没弹上去过。（－ －！）



幻想弹珠台
豪华弹珠台
狂热弹珠台

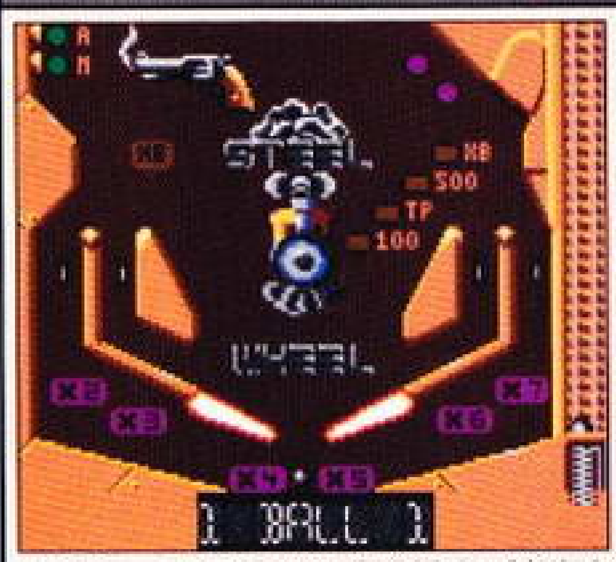
发售：1995年 厂商：GameTek 机种：GB

同样出自GameTek之手，和《梦想弹珠台》类似但又不尽相同的三款游戏。三款游戏可以说是大同小异。从风格等方面来说，这三部都应该算是《弹珠台之梦》的姊妹篇。



梦想弹珠台

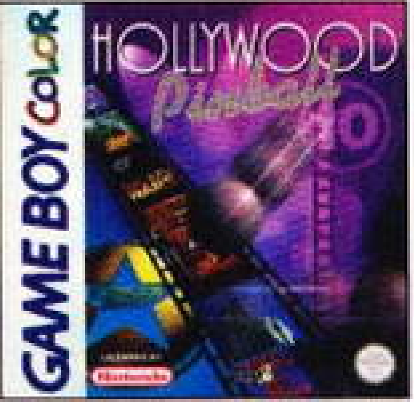
发售：1995年 **厂商：**GameTek **机种：**GG



《梦想弹珠台》并不是一个名气多大的系列，但它跨的机种特别多，作为当时具有色彩优势的GG当然也不会被冷落，于是彩色的《梦想弹珠台》便诞生了，虽然在国内认知度不算高，但能够横跨家庭电脑及各家用机掌机，也足见厂商的"雄心勃勃"了。

好莱坞弹珠台

发售：1999年 **厂商：**STARFISH **机种：**GBC



以《恐怖之爪》、《双重间谍》、《地狱旅店》等7款好莱坞电影为舞台的弹珠台游戏，给人以相当豪华的感觉，不同题材的舞台的版面构成各有特色，所表现出的气氛截然不同。此外，操作感及对球的质量及速度的把握也非常好，只是版面给人的感觉有些小，难度也有些高。



3D终极弹珠台

发售：2000年 **厂商：**Havas **机种：**GBC



支持GBC震动包的一款弹珠台游戏；虽然画面色彩多，但是缺乏弹珠台应有的华丽；虽然有角色可以选，但怪异的儿童向的造型很难给人留下深刻的印象；音乐也很单调枯燥，可以说，除了支持震动，这个弹珠台游戏的各方面都有愧于"终极"二字。



口袋妖怪弹珠台

发售：1999年 **厂商：**Nintendo **机种：**GBC



说《口袋妖怪》是掌机上最成功的游戏一点不过分。作为分支，《口袋妖怪弹珠台》的表现同样不俗，支持震动功能的本作有红、蓝两个舞台，和RPG原作一样，两个舞台内可以抓到分属于不同版本的口袋妖怪。游戏的画面清新亮丽，音乐轻松愉悦，时不时还穿插些原作、动画中的曲子，让系列FANS更觉得亲切感动，那些精灵当然也会自然地客串出来。弹珠台的轻松和《口袋妖怪》的收集被巧妙地结合在一起，便是让人拿起便放不下的巨大魅力。收集捕捉要素令掌机的弹珠台游戏突破了仅仅挑战高分的局限，《口袋妖怪弹珠台》无疑是弹珠台大作化真正意义上的第一作。对了，这次老任没把两个版本分成两个游戏来卖，也说明任天堂在某些时候也是挺厚道的。



小美人鱼2弹珠台

发售：2000年 **厂商：**Disney **机种：**GBC



游戏根据同年9月19日上映的电影《小美人鱼2 重归大海》改编的弹珠台游戏。摩加娜妄图利用麦罗迪颠覆海底及地上王国，为了救出被骗的女儿并阻止摩加娜的阴谋，美人鱼艾莉尔重返大海——跌宕起伏的剧情在弹珠台版面上得以重现，并有麦罗迪和艾莉尔两个剧情的舞台，无论是版面布景还是底色，都有非常清凉的海底感觉。当然，游戏的手感及球的重量感也是没得说的。



超级机器人弹珠台

发售：2001年 厂商：Media Factory 机种：GBC



非常有意思的一款弹珠台版的《机战》，大家熟悉的高达以及众多超级系的大家伙们在游戏中一一出现，可爱的哈罗也会乱入其中，整个游戏大致分三个部分，第一部分为收集准备部分，当消灭一定数量的杂兵后就出现要你挑战的BOSS；进入第二部分选中机体后，就要在有限的时间内强化机体并进入上一层，也就是第三部分的BOSS战，BOSS战中敌我双方都有着非常可爱并连贯的动作，满足条件还会使出带有特写画面的超必杀技。绝对是款让人欲罢不能的好游戏。





弹珠台Advance

发售：2002年 厂商：Digital Worldwide 机种：GBA



本作用了非常漂亮的伪3D的画面。游戏共有3个完全不同的版面，并且都有自己的故事情节：大蜘蛛版面要将弹珠顺利地送过蜘蛛的巢穴；越狱台要将球送到法院以证明它们的清白或者干脆直接逃跑；而在冒失鬼版面，你要充分运用自己的弹珠技巧帮助那个冒失鬼从车轮下或火圈中逃生。记分牌还以简短动画的方式生动地表现了各个事件的概况。游戏的摇滚风格的音乐音效相当出色。手感虽差强人意，但也较容易上手，6个不同的难度选择让人有很体贴的感觉。



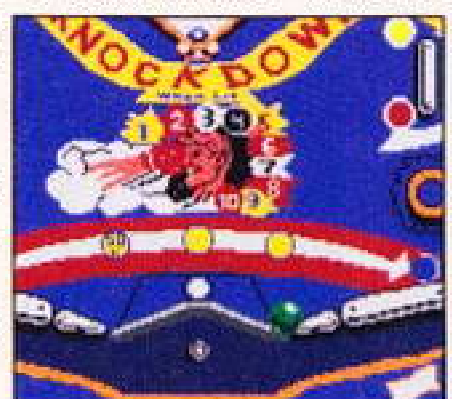
由于画面太过花哨，所以球的运动轨迹都看不清了，经常让人产生错觉。而且版面的纵深感不足，再加上屏幕下方的记分牌经常会挡住球下落的位置让人不能很好地把握球的敲击方向。相对于游戏优秀的版面设计，这一点实在是有些让人遗憾。

微软弹珠游乐场

发售：2001年 厂商：Electro Source 机种：GBC



微软推出的弹珠游戏合集的GBC版，整合了1931～1982年间5款不同时代的弹珠台实体游戏，可谓是收录了一个弹珠台时代。虽然有纪念意义，但是对于大多数游戏玩家尤其是国内游戏玩家，还是都感到陌生。除了完好地表现出了版面的华丽，美国商用弹珠台游戏的高难度也照搬过来——弹板之间的距离实在太宽了！



梦想弹珠台

发售：2002年 厂商：GameTek 机种：GP32

怎么样？服了GameTek没有？连几乎被大家忘记的GP32上都有《梦想弹珠台》，回想当初GP32刚刚推出时人们对其抱以的厚望以及后来悄悄地退出市场，期间也就几款包括本作在内的少有的跨机种游戏，其被厂商冷落可见一斑。图片中看，画面显示效果确实非常棒。



布偶弹珠台

发售：2002年 厂商：NewKidCo 机种：GBA



为了纪念经典布偶明星Muppet诞生25周年的作品。游戏的整体表现很不错。一共可以选择四个版面，不过最开始的时候只能在Kermit、Miss Piggy和Gonzo这三个版面中选择，随着游戏的进展你才能玩到第四个。游戏中还有20个迷你游戏。

游戏的手感不错，但球显得有些轻，不过在欧美厂商制作的弹珠台游戏中也算得上是优秀之作。配合色彩鲜艳的画面，游戏还是值得一玩的。



豪华弹珠台

发售：2002年 厂商：UbiSoft 机种：GBA



整合了以前的《幻想弹珠台》、《豪华弹珠台》、《狂热弹珠台》、《梦想弹珠台》等多款GameTek的弹珠台游戏的多个版面的集大成之作，大家熟悉的西部背景、太空舞台、鬼屋等在GBA上得以完美表现，版面总数多达8个，配合出色的音效，该作确实给系列老玩家以不一样的感觉。如果只针对以前的一些旧版本的话，本作倒也对得起"豪华"二字；但和GBA众多各具特色的弹珠台游戏相比，这款进化了的游戏还是有着诸多方面的不足，比如音乐比较单调，版面之间除了背景图片外布局上没有多少差异。不过论手感，本作倒是非常接近于实体机的。





死亡弹珠台

发售：2002年 厂商：SEGA 机种：GBA



《死亡之屋》是世嘉著名的游戏系列，曾在街机上大放异彩，而《死亡弹珠台》是其中一款创意满点的弹珠台游戏。游戏无论从画面还是音乐上都很好的表现了"恐怖"这个主题，敌人是"死亡之屋"中随处可见的丧尸、腐虫、骷髅之类恶心的东东，当用弹珠射杀它们后还会流出绿油油的液体；阴森的音乐音效更是将丧尸们的惨叫及虫子的蠕动声很好的表现出来，晚上玩还真让人有点毛骨悚然。

游戏共有三个巨大的版面，它们分别是：Wondering，Movement和Cemetery，Wondering讲述的是丧尸对一座老城的侵略，Movement的主题是一个化学实验室，而Cemetery则发生在一个公墓中。在每个版面中，你不仅要不停地干掉那些讨厌的敌人，还要寻找隐藏的区域，那里有很多巨型的BOSS，消灭掉它们你会获得很高的分数。游戏的隐藏要素非常多，几乎每个位置都有其特殊的含义，再加上巨大的版面，刚开始甚至会让你一时摸不着头脑，但深入游戏之后你就会沉迷于其中。



作为弹珠台游戏最重要的手感，死亡弹珠台的表现也可圈可点。但如果要说缺点，那就是游戏中有太多《死亡之屋》的影子，或者说这款游戏射击要素多过弹珠台要素，更像是一款爽快的射击游戏，弹珠台游戏的一些常用技巧在这里反倒没有用。如果对丧尸那些恶心的东西不是太反感的话，这款游戏是无论如何也要试试的。



弹珠台大亨

发售：2003年 厂商：AIA 机种：GBA



很普通的一款弹珠台游戏，共有四个版面，四个版面分别代表了美国历史上的四个时期：加州淘金热、黑金时代、好莱坞的大人物和黄金机遇期，可以说它们就是美国发展的一个缩影。这些版面有着各自的特点，如在加州淘金热版面，当撞击某些区域时可以收集天然的黄金金块；而在好莱坞的大人物版面你可以看到五幕枪匪片——还是很有意思的一个设定。还有比较特别的一点就是它的音效来源于实际的弹珠台，听上去相当真实。（虽然GBA的音质不怎么样……）游戏的画面也不错，配合音乐更能把玩家带到对应的时代，而且作为一款弹珠台游戏，它的手感还算说得过去，很有"拳拳击木"的感觉。颇为遗憾的是游戏要素实在是少了一点，玩起来挺单调，不过休闲的时候拿出来玩上一把也是个不错的选择。



索尼克弹珠台聚会

发售：2003年 厂商：SEGA 机种：GBA



日本游戏厂商好像很喜欢给自己的吉祥物推出弹珠台游戏，这不，索尼克作为世嘉的招牌，二次出击，加入了GBA弹珠台游戏的大军中。

和GG版不同，本次索尼克就是索尼克，不会再蜷个球被弹来弹去。游戏的画面十分漂亮，色彩鲜艳，版面的设计美轮美奂，给人以童话般的感觉。系列一惯的速度感也没有因为游戏类型变成了弹珠台而改变，弹珠的球速非常快，爽快感十足，但并不会让人感觉到快得难以把握速度。

游戏的要素相当丰富，从名字后面的"Party"字样就能知道。它有街机模式、故事模式、还有可以联机的Mini Game，甚至还有宠物育成类型的"TINY培养模式"，你可以用在其他模式中挣得的金环来培养它长大，可以说是一个游戏多种玩法。在故事模式中，你要逐步打败对手，最后打败那永远的最终BOSS蛋





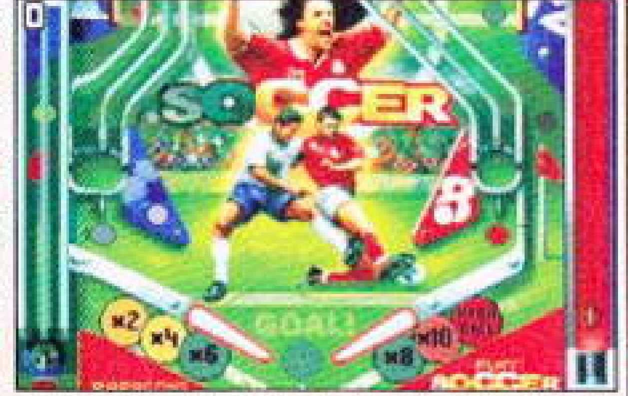
无限弹珠台

发售：2002年 厂商：Telegames 机种：GBA



相对而言，这款弹珠台游戏可以算欧美厂商做得最好的一款了。游戏中，你不必费心去找什么隐藏版面，玩Mini游戏，挑战BOSS之类的。游戏中可以玩到四个风格迥异的版面，你需要做的就是集中精力努力获得高分。相对于日本厂商的弹珠台游戏，这款游戏更接近现实的弹珠台，沉浸其中你将体验到纯粹的弹珠台的乐趣。

四个版面的设计很有新异，每个版面的画面相当漂亮并且各有特色。比如足球版面把整个弹台想像成了一个足球赛场，弹珠从旁边暗槽发出被说成是"角球"，而球从挡板中间的空隙落下被说成是"Goal（进球）"，在游戏中你控制的两块挡板更像是防守队员来阻止对方的进攻；在机器人版面上分散者许多捕获区域，每个区域代表了机器人的各种零件，将弹珠打到相应的区域就可以完成机器人的拼凑，最后还能拼凑成一个完整的机器人来。



游戏的手感相当出色，最大的特点就是采用了和现实弹珠台一样的强烈的反弹效果，球会在强烈的撞击之下猛烈地跳到版面的各个角落，让玩家很容易投入到紧张刺激的游戏中而感受纯粹的快乐。

头博士，(汗！)让世界再次恢复和平；街机模式则是以SEGA旗下3款大作为蓝本的3个舞台，一开始有《索尼克》和《Nights》，随着故事模式的进行，还会出现第3个版面《桑巴沙锤》，与前两个收集奖励道具为主要目的的舞台不同，《桑巴沙锤》要靠在一定时间内撞击画面中间的沙球的节奏来获得奖励。作为一款优秀的作品，无论是索尼克FANS还是弹珠台爱好者，这款游戏都不容错过！



口袋妖怪弹珠台

发售：2003年 **厂商：**Nintendo **机种：**GBA



鼓掌！热烈欢迎弹珠台史上最强作登场！(汗)如果你认为这款游戏是借着《口袋妖怪》的名号招摇过市，那你就大错特错了。相反的，这款游戏绝对是弹珠台游戏中的王者，个人觉得迄今为止，还没有哪一款弹珠台游戏可以超越它！



在前作，任天堂厚道地没把两个版本分开卖，这个优良传统在本作中也得以继承。游戏有红宝石和蓝宝石两个版面，出现的妖怪也不大相同，而版面的布局差异也使两个舞台玩起来有截然不同的感觉，即使把它们说成是两个不同的弹珠台游戏也不为过。台面的设置很巧妙，让广大的口袋FANS备感亲切。弹珠也依旧是精灵球，随着游戏的进行还可以升级；众多宝石版中的妖怪一如前作般在版面中客串。

捕捉、进化是该系列的一大特色，本作中，每个版面都有特定存在的怪兽，并且会有一些出现几率相当低的稀有怪兽，当怪兽捕捉到一定数目时还要进行附加版面的BOSS战，像变色龙、木乃伊、古拉顿、海皇牙、天空龙甚至到幻之妖怪吉拉齐！捕捉、进化以及孵化模式的时间限制令游戏的紧张感备增；去商店买一些有用的道具则令游戏的玩法更加丰富。当然，作为弹珠台，获得高分也是目的之一，游无止尽嘛！





漂亮的画面，绝佳的手感，可爱的口袋妖怪，丰富多彩的游戏要素以及无可挑剔的手感质感，使得本作当之无愧是至今为止所有弹珠游戏的王者之作！

马里奥弹珠台

发售：2004年 **厂商：**Nintendo **机种：**GBA



万年绑架女碧奇公主又被绑架了，而我们的马里奥也再次为了解救公主来到了库巴城堡。但这次有点不一样，这次马里奥是变成弹珠杀向库巴城堡的。



作为任天堂的招牌角色，其品质还是有保证的。游戏画面是细致漂亮的伪3D画面，很好地体现了弹珠台的立体感。整个游戏的进程有一种动作游戏攻关的感觉，游戏舞台一共有五个，分别是游乐场、金字塔、野外、雪原和城堡，玩家要在各个舞台中获得隐藏的星星，只有收集到一定数量星



星才能到达更多的版面。游戏中的道具也十分丰富，红蘑菇可以让变成球的马里奥长大，不容易掉下的同时撞击力也增强了；小蘑菇可以让马里奥变小，进入地鼠洞、蜂巢等地方就全靠它了；水管可以堵住两块挡板之间的空隙；还有恐龙蛋、闪电、无敌星……游戏加入了动作游戏过关的要素，每个版面也有各自的BOSS战，巨大的BOSS都是很难缠的角色，稍不注意就可能前功尽弃，而在城堡中等候你的最终BOSS库巴绝对是玩家们的噩梦，其攻击条件之苛刻完全可以号称弹珠台游戏之最，你必须做好打持久战和随时重来的心理准备，不然你会疯掉！





同其他的弹珠台游戏一样，追求最高分是玩家的目标，而本作中的特色就是金蛋，虽然其获得条件也极为BT，但是每个金蛋可值25万呐，而库巴城的金蛋的分数足有100万！

如果非要说这款游戏的不足，那就是难度过高，球给人的感觉明显很轻而且速度太快不易控制，对于弹珠台游戏的新手来说，这款游戏绝对是噩梦级的。即便如此，本作也是弹珠台爱好者们不容错过的一款作品。



▲筐体版的"马里奥弹珠台"。

吃豆人弹珠台

发售：2005年 **厂商：**Namco **机种：**GBA



别看弹珠台小，但是它上面集结的角色的人气却着实不低。任天堂拿出了自己的马里奥大叔和超级赚钱的口袋妖怪，世嘉也让自己的看家刺猬索尼克在弹珠台上风光了一番，或许对此有些眼红，同样作为游戏大厂的Namco也没有理由不让自己的招牌吃豆人出来红一把。于是在2005年，吃豆人诞生的25周年之际，GBA上的《吃豆人弹珠台》也诞生了。



从这款弹珠台游戏的身上，我们可以明显地看到《马里奥弹珠台》的影子，但是游戏还是很有自己的特色的。弹珠换成了吃豆人，金币换成了豆子，敌人也变成了吃豆人的万年不变的敌人幽灵，经典的奖分道具水果……很多设定都能勾起老玩家的回忆。游戏的要素也还算丰富，有普通版、街机版两种风格的四个版面。还有无限吃豆的奖励版面及有趣的小游戏。

不过这款吃豆人弹珠台在手感上有些差强人意，球的轨迹甚至可以称得上是"诡异"，有时球还会沿着版面转了一圈就掉下去了，所以说难度不是一般的高，而这种高难度又和马里奥弹珠台的高难度完全是两码事，完全是游戏的素质造成





的(汗!)。游戏的音乐也够差，除了那首熟悉的"吃豆人之歌"还可以入耳外，其他的实在不敢恭维。

当然，如果你是吃豆人的FANS，对吃豆人还有感情，并且对弹珠台也有爱好，那也可以试试本作，虽然入不了弹珠大作之殿堂，但游戏本身还是有许多可圈可点之处的。



▲吃豆人弹珠台也有筐体机。

超级弹珠台

发售：2005年 **厂商：**Nokia **机种：**N-Gage



《超级弹珠台》是Bonus开发的一款非常精美的N-Gage游戏，音乐画面上都有不错的表现。游戏的版面很多，每个版面都有不同的题材；游戏中还有很多各种用途的道具，有使能量加倍的，还有可以使弹珠跟踪敌人进行攻击的，还有火箭、气球能让弹珠到达平常很难打到的地方的……本作道具的种类用途之多在所有弹珠台游戏中都是首屈一指的。



本作还有隐藏关的设定，进入隐藏关后就有可能拿到隐藏球和奖章，隐藏球和奖章可都是本作的主要收集要素。达成条件，还可以挑战BOSS和中BOSS。游戏的手感不错，难度适中，只要有耐心，通关就完全没有问题。而对于广大有收集欲的玩家来说，收集齐全部隐藏要素才是游戏的最终目的所在。

银河战士弹珠台

发售：2005年 **厂商：**Nintendo **机种：**NDS



著名的《银河战士》终于以弹珠台游戏的形式登录NDS平台了！系列历代的美女主角萨姆斯本身就具有变形成球的能力，这个特性用来做弹珠台游戏是再合适不过了。游戏有着强烈的科幻风格，配合NDS的双屏，各个细节和机关都尽在掌握之中。和当今的大作级弹珠台一样，本作的的游戏目的也不是单纯的得高分，还有过关、收集以及BOSS战等要素。如根据任务提示打击开关或者消灭出现的宇宙海盗和Metroid，集齐特定道具后对抗最终BOSS……



游戏最大的特色在于萨姆斯有HP的设定，这在弹珠台游戏中是绝无仅有的，当HP被敌人消耗完了，也就Game Over了，要回复HP必须到达特定的机关处才行。这一设定给弹珠台游戏引入了一些动作游戏的要素，使得游戏更加的刺激精彩；另外一个吸引人的地方在于获得了"Combat"后，萨姆斯可以变回人形进入战斗状态，在一定的时间限制内，将敌人全部消灭就能获得很大的奖励，这个系统让众多的萨姆斯迷们兴奋不已，当然也是游戏的一大卖点。

和原作中一样，本作游戏中还可以得到导弹和超级炸弹等系列著名的特殊武器，合理地运用这些武器会给攻关带来很大方便。特别值得一提的是，本作附带了一个GBA卡大小的震动包，插到NDS的GBA卡槽后，游戏时便会产生震动，令游戏的临场感大增！当然，NDS的这款弹珠台游戏在画面、音乐方面也都颇具水准，加之融合了许多《银河战士》的优秀设定，使得本作在弹珠台游戏的系统上更加新颖，为不断创新的弹珠台游戏又增加了一份亮丽的色彩！

弹珠台

发售：2005年 **厂商**：Hudson **机种**：PSP



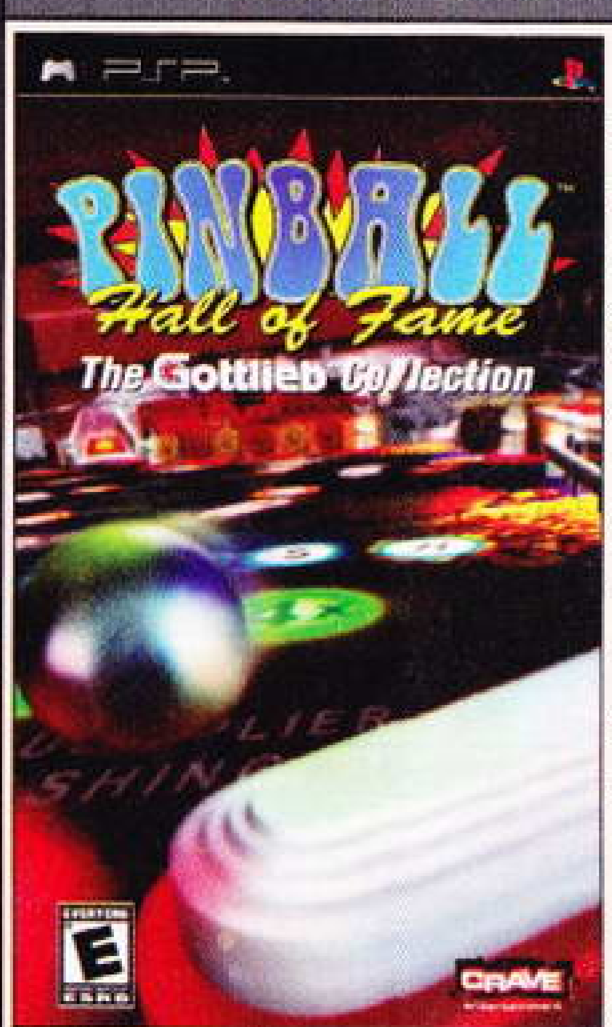
名字上很“复古”，但是台面效果超级华丽的弹珠台游戏。以PSP的机能，真实再现实体机上那些炫丽的声光电效果完全没有问题。游戏的有趣之处在于要将PSP竖起来玩，毕竟弹珠台的版面是纵向的。这种把机器竖起来玩的设定最早来自于WS，可以没什么特别合适的应用，倒是PSP上的纵版射击和弹珠台等游戏把这个玩法巧妙地应用起来。竖起来的PSP让整个弹珠台的台面一目了然，配合真实的表现，游戏确实给人以非常强烈的临场感。



虽然游戏的各方面都不错，但比起GBA、NDS上几款评价颇高的弹珠游戏，本作明显让人觉得单调了许多，希望以后也会有融合多种要素乐趣的弹珠台游戏也出现在PSP上。

弹珠台名人堂

发售：2005年 **厂商**：Crave **机种**：PSP



本作是2005年末PSP上的一款经典怀旧题材的弹珠台游戏，游戏中收录的都是二十世纪六七十年代流行的弹珠台，“空战”、“强力射击”、“黑洞”、“魔鬼”等昔日经典在PSP强大的机能下被逼真地再现于16：9的屏幕中。游戏有多种视角供玩家选择，其中大多是正面视角，虽然说不如《弹珠台》的那么一目了然，但也更真实地表现了筐体弹珠台的感觉。当然，经典怀旧合集类的弹珠台游戏就不要指望它有什么新的挑战目的和要素了。不过对于弹珠台FANS来说，本作本身就是一款不错的收藏。



掌机上的弹珠台游戏大致也就这么多了，从早期的点阵图会意到如今的逼真再现；从单纯地获得高分，到加入收集、BOSS战等要素。弹珠台已经朝着高素质表现及多趣味结合的多元化方向发展。虽然比起RPG、ACT等大作迭出的游戏类型弹珠台游戏还稍显冷门，但其中也不乏精品大作，深入其中，你就会体验到它们的魅力而难以自拔。当然，对于强调休闲乐趣的掌机游戏来说，弹珠台本身就有着先天的休闲天质，该类游戏也因此能得以在掌机上迅速发展并壮大，期待更新的大作级弹珠台游戏诞生的同时，也希望这篇拙作能让你产生共鸣并体会到弹珠台游戏更多的魅力！



编 软饼干

18年前，原本安宁祥和的美丽王国“Koryn Thai”遭到一股强大且嗜杀成性的血腥军团的入侵。而如今的国王，那个当初的军团头领继续以暴虐和残忍的手段统治着王国，原本是世外桃源般美丽的王国都市已经变成了人间炼狱。

如今一个具有兽化能力的神秘组织“changelings”逐渐出现在这个被战争毁灭的城市中，他们正准备建立反抗暴政的地下秘密组织，誓要铲除黑暗且重新恢复以往美丽和平的王国。



未名传奇2 战士机密

Untold Legends: The Warrior's Code

◆SOE◆A·RPG◆2006年3月28日◆美版
◆1～4人◆352KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

PSP

黑暗卷土重来，传奇永不终结



游戏模式



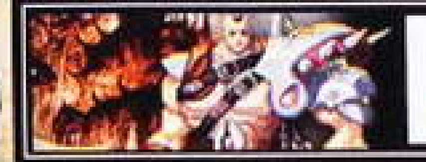

主菜单	
NEW GAME	新游戏
LOAD GAME	读取进度
DELETE GAME	删除存档
OPTIONS	游戏设置
EXTRAS	观看游戏过场动画
CREDITS	游戏制作组介绍

模式菜单	
Single Player	单人游戏
Multiplayer Adhoc	点对点联机游戏
Multiplayer Infrastructure	Infrastructure 网络联机游戏
Multiplayer LAN	LAN 网络联机游戏

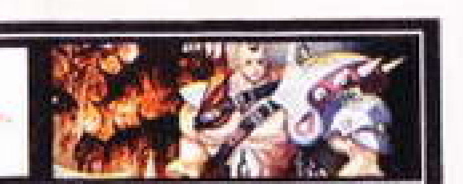
主菜单OPTIONS选项中的“Game Options”中进行设定，有如下几个选项目：

Options 设定菜单	
Rotate Mini Map	显示迷你地图
Show NPC Health Meters	显示NPC人物HP值
Show Damage Numbers	显示伤害数值
Control vla Directional Buttons	十字键与滑杆功能互换
Use R Button as Shift	设置“R”键为兽化变身热键
Camera Height Interpolation	改变视角高度

在“Sound Options”中可以设定游戏中音效的大小。“Restore Defaults”为恢复默认设置。



游戏控制



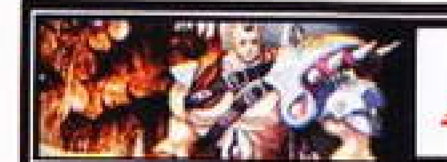
游戏基本操作	
滑杆	控制角色移动
×键	攻击
×键（按住）	蓄力攻击
□键	调查（开宝箱／拣取物品）
□键（按住）	场景转换／打开机关
○键	技能快捷键①
△键	技能快捷键②
十字键	四个方向代表技能快捷键③④⑤⑥
R键	使用体力回复药剂

L键+R键	使用魔法回复药剂
L键（按住）+×键	防御格挡
L键（按住）+○键	武器切换
L键（按住）+△键	兽化变身
L键（按住）+□键	网络游戏中指令选择
L键（按住）+十字键	视野调整
L键（按住）+SECELT	开关或放大迷你地图
SECELT	人物菜单选项
START	系统菜单选项

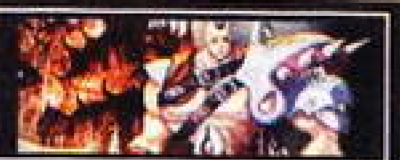
角色栏操作	
×键	选定／确认
□键	查看详细信息
L/R键	左右切换菜单页
滑杆	拉伸角色模型和旋转
十字键	移动选项
○键	退出

武器、防具、道具栏操作	
×键	装备／卸下
□键	查看详细信息
△键	丢弃
○键	退出
L/R键	左右切换菜单页









本作的人物菜单全部都包含在"SELECT"选项中，共分为三大类，其中每一类又分为三小项，用"L"、"R"键来相互切换。JOURNAL（日志栏）：查看任务、地图、怪物图鉴。CHARACTER（状态栏）：角色状态、战斗技能、兽化状态。INVENTORY（装备栏）：武器、防具、道具。

Health	本数值降为0时代表角色死亡，人物将在最近的Check Point重新载入游戏，人物数值将还原。
Power	使用魔法技能所必须消耗的数值。
负重量	角色能携带物品的重量上限，上限满后将不能再捡取任何物品。
金钱	游戏中的货币，买卖装备道具所必须的物品。
力量	直接影响近身攻击力的数值，提升力量的同时也会提升负重，注重近身攻击的职业需要优先加强。
体力	直接影响角色Health数值，注重近身攻击的职业需要优先加强。
智力	直接影响角色Power数值，注重法术攻击的职业需要优先加强。
敏捷	直接影响角色远程攻击数值以及防御挡格能力。
近身伤害	近身类武器的攻击数值。
远程伤害	投掷射击类武器的攻击数值。
防御力	角色整体防御数值的总和。
火抗性	减少火属性攻击伤害。
冰抗性	减少冰属性攻击伤害。
毒抗性	减少毒属性攻击伤害。
电抗性	减少电属性攻击伤害。
暗抗性	减少暗属性攻击伤害。
剩余点数	尚未分配的技能点数。





红色为血槽。

蓝色为魔法槽。

升级槽：这6小格代表升级槽，非常直观。

兽化能量槽：能量聚满一圈后，中间呈现野兽瞳孔状态时就可以进行变身了。能量靠杀死敌人后随机获得。

技能表（SPECIALS）

本作的技能列表性质与前作完全不同，前作的树状技能列表（统称技能树）已经不复存在。如今变成了球型技能表，其带来的好处就是技能开启和发展只与等级有关，而不需要类似前作那样某个高级技能需要几种普通技能同时达到某个标准才能进行点数分配，换句话说在本作中只要等级满足技能开启条件，玩家就能直接开启或发展任何一个感兴趣的技能，免除了技能分配制约。本作每个职业各拥有12种技能，其中又分为主动技能和被动技能，注重强力技能的发展才是需要考虑的。



物品系统（INVENTORY）

游戏的道具系统与前作类似，武器（WEAPONS）、防具（ARMOR）、道具（TRINKETS）都整齐安置在装备栏（INVENTORY）内。本作的道具栏设置比较细致，玩家在游戏中所捡取的的各种物品都能被系统自动归类到相应的武器防具道具栏中，而不像前作那样杂乱地堆放在一起。玩家在目录中可以直接查看各种物品，其中字体颜色为绿色表明该物品是玩家装备在身的物品，白色字体表示没有装备，红色字体表示该物品是当前职业所不可装备的物品，黄色字体则表示需要玩家提升等级后才能装备该物品。

武器（WEAPONS）

武器包括单手武器、双手武器和远程武器。单手武器、双手武器是近身武器（MELEE），弓箭和枪炮是远程武器（RANGED），两者的关系类似于主武器和副武器，两者不能同时使用，需要通过按键来进行切换，使用远程武器需要消耗弹药（AMMO），另外远程武器也同样能够进行蓄力攻击（三连发）。各种武器根据其重量和长短不同，威力和施展速度也不同，短而轻的攻击力小但速度快，长而大的攻击力大但施展频率慢。判断武器好坏的标准不光要看最大和最小攻击力，还要看是否附加其他元素属性伤害或是素质点数，另外带孔数越多也越好。远程武器虽然具有远距离攻击的优点，但也有不易瞄准的劣势，弹药数量限制也是需要注意的。游戏中能双手各持一把武器进行战斗的设定是特定职业才拥有的特权，比如密探和游荡者。

防具（ARMOR）

防具涵盖的部位有头（HEAD）、身体（BODY）、手部（HANDS）、腿部（FEET）和盾牌（SHIELDS）这5大类。装备防具所产生的防御数值后才能抵御或减轻敌人对你造成的伤害。判断防具的好坏和武器差不多，主要还是附加属性和带孔数。角色在装备不同的道具后，外形也将随之改变。

道具栏（TRINKETS）

本栏内除了红色HP回复剂、蓝色SP回复剂和黄色全回复剂外，各种首饰也被分在这个栏目内，首饰包括有耳环（EARRINGS）、项链（NECKLACES）和戒指（RINGS），其中耳环和戒指能同时佩带两个。装备首饰可以提供额外的攻击或防御数值来增强角色的状态。另外镶嵌类宝石（GEMS）也将被存放在本栏内，只要武器或防具上拥有镶嵌孔，这些宝石便可以镶嵌到武器或防具上来增强额外攻击或防御的效果。在这里再次提醒一下，凡是已经镶嵌宝石的武器或道具就不能进行再镶嵌，而且镶嵌上去的宝石将再也拿不下来了，所以镶嵌之前先考虑清楚是否合理。

剧情道具（QUEST ITEMS）

游戏中的剧情道具并不在道具栏中显示，其位置是在任务栏中的最下一排。剧情道具作为游戏中不可或缺的物品，获得后便不可丢弃或出售。

地图（MAP）

这里的地图不是指场景中的迷你地图，而是指按SECELT键进入后，显示整个章节中的所有分支地点的路线图，按下×键便能

瞬间传送去任何一个已开启地区，非常便捷。

物品买卖

由于游戏中没有可储存物品的道具箱，再加上有负重的限制，所以玩家身上不可能携带太多东西，所以除了直接把物品丢弃外就是去营地找商铺来卖掉物品换取金钱。每一章的营地内都设有商贩，各种常用物品都能进行交易，不过商人总是很奸诈的，卖掉的价格远远没有买来时候高。随着游戏进行，各种高级货物也会慢慢出现在商铺中。

兽化系统（PERKS）

作为本作新加入的元素，兽化变身的设定在一定程度上有助于提高游戏性和降低游戏难度。变身后按住△键为加快移动速度。在兽化变身模式下同样能够装备物品，通过装备各种能力的符文（RUNE）来增强兽化状态下的能力数值，注意同时只能装备两块符文。

蓄力攻击（Charged Attacks）

游戏中除了普通攻击外，还增加了蓄力攻击的概念，按住×键后等待蓄力槽满了以后松开便能使出强力一击，其威力和攻击范围因人而异。另外远程攻击武器同样能够进行蓄力攻击。

机会攻击（Attacks of Opportunity）

在游戏中某些特定敌人发动攻击前或攻击后会有一段短暂的无防备时间，机会攻击就是趁这个时机来给予致命一击。方法是只要看见敌方人物身边有黄色标志闪动时，按下□键便能使出机会攻击，当然机会攻击也能进行蓄力，这种攻击姿态非常有魄力。

挡格（Blocking）

战斗中的防御状态，要注意的是游戏中的防御挡格只能相应减少敌人给予你的伤害而非完全防御，并且其只能防御普通攻击，特殊攻击挡格无效。防御时角色也不能移动。



角色特点



GUARDIAN 守卫者

作为一名王国卫兵，自从首都沦陷后便转入了地下活动中。18年后，他终于又出现在战场上，为国家与人民而战，战士的武器便是其手中的剑与盾。

重点发展	力量（Strength）、体力（Stamina）
兽化形态	野兽（Beast）
效果加成	冰属性攻击加强，拥有击退和减速能力同时提高防御力、电抗、毒抗。



技能	修炼等级	技能效果
Frostbite	1	锯齿型冰冻防护罩，自动反还敌人给予你的伤害。
Jolt	3	冲撞攻击，具有电属性伤害效果。
Jagged Blade	6	加快攻击频率，具有冰属性伤害效果。
Noxious Wave	9	大范围毒气弹，需要消耗弹药。
Hailstrike	12	同时发射两枚冰冻弹，需要消耗弹药。
Salubrity	14	身体装甲，一定时间内防御力提高。
Chill	17	冲撞攻击，具有冰冻伤害效果。
Taunt	20	弹开近身对手，具有削弱敌人攻击和防御力的能力。
Ice Blast	23	全范围弹开近身对手，具有冰属性伤害效果。
Ceasefire	25	催眠魔法，影响范围随等级而变。
Shock	28	电属性魔法，伤害值随等级而变。
Hypothermia	31	冰属性魔法，影响范围随等级而变。

MERCENARY 雇佣兵

拥有高昂的姿态与致命的刀锋，利用手中骇人的双刃战斧，如同亚马逊战士一样以割草般的气势斩杀敌人。

重点发展	力量（Strength）、智力（Intelligence）
兽化形态	愤怒（Fury）
效果加成	火属性攻击加强、提高破防几率。同时提高一击必杀几率、电抗、毒抗。

技能	修炼等级	技能效果
Searing Strike	1	提高近身火属性攻击，提高攻击频率。
Discharge	3	冲撞攻击，具有电属性伤害效果。
Solar Disc	6	火焰剑攻击，一定几率出现必杀效果。
Pestilence	9	大范围毒属性攻击，影响范围随等级而变。
Smash	12	提高近身攻击力。
Sunray	14	火属性光线攻击。
Resolve	17	进行防御和受攻击时提高 Power 数值。
Flashfire	20	火属性魔法，影响范围随等级而变。
Malfunction	23	电属性近身攻击。
Lgniced Charge	25	冲撞攻击，具有火属性伤害效果。
Envenomed Blades	28	大范围毒属性攻击。
Blaze	31	环型火属性攻击。

DISCIPLE 门徒

原本隐居的种族，为对抗邪恶入侵也不得不卷入到王国战争的洪流中。擅长使用先人流传下来的魔法，誓要消灭对本族产生威胁的敌人。



重点发展	体力（Stamina）、智力（Intelligence）
兽化形态	巨兽（Behemoth）
效果加成	暗属性攻击加强、提高体力回复速度。同时提高一击必杀几率、全属性抗性。

技能	修炼等级	技能效果
Frost Breath	1	冰属性魔法，具有冰冻效果。
Toxic Ball	3	滚动攻击，具有毒属性伤害效果。
Coll	6	电属性防护罩，自动反还敌人给予你的伤害。
Sunburst	9	强力火属性喷射攻击。
Balance	12	吸血攻击，施放时间随等级而变。
Power Blast	14	强力远程炸弹攻击。
Treeor	17	全范围弹开近身对手，具有毒属性伤害效果。
Torrent	20	敌人无法移动，附加属性攻击随等级而变。
Inferno Ball	23	向前滚动的火属性球体攻击。
Calm	25	催眠魔法，影响范围随等级而变。
Immunize	28	提升冰属性与电属性抗性。
Persuasion	31	控制一名敌人来帮助自己。

SCOUT 密探

身材小巧、动作敏捷的侦察人员，擅长使用十字弓，拥有快速而致命的远距离攻击能力。

重点发展	智力（Intelligence）、敏捷（Dexterity）
兽化形态	地狱猫（Hellcat）
效果加成	毒属性攻击加强、提高体力回复速度、增强毒属性攻击传播速度。同时提高攻击力、冰抗、火抗。

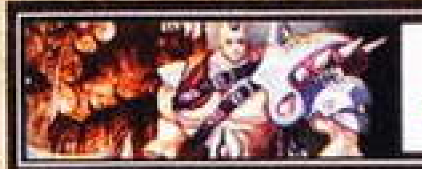
技能	修炼等级	技能效果
Infected Bolt	1	十字弓毒属性攻击，具有传播性。
Staggered Wound	3	提高近身攻击力。
Ensnare	6	敌人无法移动，影响人数随等级而变。
Ice Bolt	9	十字弓碎冰攻击，具有冰属性伤害效果。
Sap Life	12	冲刺吸血攻击，附加属性攻击随等级而变。
Fortune	14	攻击敌人一定几率掉下钱。
Multi-Shot	17	十字弓攻击，发射数量随等级而变。
Swarm	20	大范围毒属性攻击，附加毒属性攻击随等级而变。
Rupture	23	冲刺攻击，具有冰属性伤害效果。
Obfuscate	25	催眠魔法，具有削弱敌人物防与魔防的能力。
Doppelganger	28	替身术，替身的攻击和防御力范围随等级而变。
Chaos Bolt	31	十字弓攻击，能使敌人进入混沌状态且进行自相残杀。

PROWLER 游荡者

神秘的影子杀手，性格残忍且不知恐惧为何物的恐怖代言人。运用两把双刃尖刀和格斗术来杀敌于无形之中。

重点发展	力量（Strength）、敏捷（Dexterity）
兽化形态	苦行僧（Dervish）
效果加成	电属性攻击加强、提高会心一击的几率。同时提高移动速度、冰抗、火抗。

技能	修炼等级	技能效果
Thunderbolt	1	冲刺攻击，具有电性伤害效果。
Biting Claws	3	强力近身攻击，具有冰属性伤害效果。
Blinding Flash	6	大范围电属性攻击，影响人数随等级而变。
Fire Spray	9	火球攻击火系远程攻击，火球数量随等级而变。
Velocity	2	提高移动速度，具有增加攻击频率、破防，一击必杀效果。
Chain Lightning	14	连锁闪电攻击，影响人数随等级而变。
Dragon Eyes	17	冲刺攻击，具有毒属性伤害效果。
Conductive Claws	20	强力近身攻击，提高攻击频率，具有电属性伤害效果。
Ice Volley	23	投掷冰撣，爆炸时具有碎片伤害效果。
Vigilance	25	召唤兽攻击，召唤数量随等级而变。
Frenzy	28	加快 MP 回复速度，同时提高破防、一击必杀、会心一击效果。
Disruption	31	大范围电属性击退攻击，攻击次数随等级而变。



创建角色



进入游戏后需要创建一个角色（SELECT CLASS），本作有五种角色供玩家选择，分别是守卫者（GUARDIAN）、雇佣兵（MERCENARY）、门徒（DISCIPLE）、密探（SCOUT）、游荡者（PROWLER）。选择完毕后可以对角色进行基本个性设定，比如，姓名（Name）、肤色（Skin Tone）、发型（Hair Style）、头发颜色（Hair Color）。人物外形设定完毕后，还要进行状态值的初期分配，系统提供10个点数让玩家自由分配。分配列表中呈绿色的属性代表角色的主要属性，也是角色默认的重点发展方向。



剧情攻略



序章

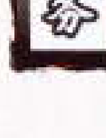


任务 会议（The Meeting）

我收到来自Suri Mah探长的邀请，正前往首都Koryn Thal的地下水路中参加一个秘密会议。但是国王的追随者们似乎也已经进入了下水道，目的是来破坏这次会议，在本次秘密活动几乎快要彻底曝光前，为确保能尽快顺利到达指定地点，我一定要毫不留情地杀死任何敢于阻挡我的敌人，不然敌人将会尾随我发现其他同伴们。

沿着惟一一条道路前行，与同伴们汇合后便会发生剧情。





任务 为自由而战（Flights to Freedom）

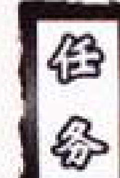
当我到了指定地点时，整个计划终究还是暴露了，国王的警卫队长Ru Kaji带领着它的巡逻队发现了我们。Suri Mah探长为了拖住敌人大部队随即与Ru Kaji展开了搏斗。此时的下水道内到处都充斥着巡逻队，得想个办法找到逃出Koryn Thal的秘密通道。

正当我在寻找出路的时候，发现其他两名同伴似乎需要我的救援。在我把他们从牢笼里救出后，得知下水道的出口被一个叫Sergeant Gorbog的怪物把守着，看来我必须要击败它才行，并且还要赶在Ru Kaji的巡逻队重新找到我之前干掉它。

这时不要理会Suri Mah与Ru Kaji之间的战斗，径直往南走，在救出两名同伴后要注意在途中保护他们不被杀死。在干掉一名巡逻队小头目Sergeant Gorbog后，在道路尽头会碰到下水道守卫Sludge Beast，其主要攻击方式是喷毒弹和爪子攻击，只需围着它绕圈，看准其猛扑过来时所产生的硬直时间进行机会攻击，如此反复几遍即可轻松突围。

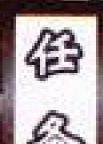
Chapter 1

我现在不知道身在何处，也不知道我将何去何从，我的身体告诉我这里非常寒冷，我感到非常饿，非常疲惫，更糟糕的是还有一队国王的军队紧紧追赶着我，看来必须在他们抓住我之前先到达山顶再说。



任务 找到秘密会所（Retreat to Safety）

冰雪地带出现的敌人比下水道里的那些要强多了，尤其要注意别被拿机关枪的敌人给围住。一直往东面走，在尽头处调查墙壁后发生剧情。



债务 (The Debt)

事情果然没有我想象得那么理想，雪山上已经发现敌人军队的踪影，看来我并没有甩掉他们。修道士们担心我的到来会将修道院的位置暴露给敌人的侦察小队，为了阻止敌方侦察队向位于Koryn Thal的总部报告修道院的具体位置，我必须得做点什么。

在修道院内可以进行武器装备买卖。在与Vishal教官对话后返回刚才的冰雪地带，一直往南走，地图有标记的地点发生情况，敌方小头目进入了山洞，而你被挡在了外面。回城（按SELECT选择地图可以快速回城）找Vishal教官对话后获得新武器（武器属性随机）。再次回到原来被冰块挡住的洞口，使用刚得到的新武器打碎冰块。



被占领的寺庙 (The Occupied Temples)

由于被敌人偷袭，导致修道院位置暴露，敌方军队已经显露出进攻的姿态，在他们未开展军事行动前，我应该想办法去阻止他们。

刚进入洞内就遇到敌军头目Corporal Odlaw，其擅长使用高速机枪。在击败BOSS后继续往北走，本区域四通八达，敌人众多，要注意一种红色的自爆小怪。在本区域会碰到另一个使用机枪的头目Major Dethgrall，他具有击退(Knockback)技能，千万别被其逼到角落，不然会被其无限枪托攻击给活活砸死。



奇袭 (Cripple the Horde)

我不知道我在修道院内待了多久了，在得知敌方将军Bokni已经开始大规模集结军队，并且已经全面展开进攻时，得想个办法去反攻他们防御最薄弱且最致命的地方。好吧，那就从他们的军事补给线开始吧！

北行后调查尽头的门被锁后，刚回头便触发





敌人的埋伏。从新道路继续前进便能碰到使用霰弹枪的小头目General Belzruk，其特殊攻击为冰冻弹，并且还配合着减缓速度的招数。打败他后再次回城找Vishal教官谈话，然后再次返回冰雪地带，摧毁这里10几个武器箱子。

破坏熔炉 (The Siege Forge)

在战场上，由于敌方重型武器的威力太过恐怖，得想个办法来解决这个棘手的问题。在得知敌方工厂内有个大熔炉，而这个熔炉正是工厂的核心部位。为了让敌人不能再进行武器生产，我便接受了破坏敌人工厂的使命。只要破坏成功便能解除修道院彻底攻陷的危机，就算只是暂时解除也好。

现在的任务是要摧毁8个弓弩投射机，往西面一路探索，空中有火球落下就说明投射机就在附近。破坏掉所有机器后，继续绕向地图的东北方向，从岔道进入发生BOSS战，Overseer这条狗形奴隶主的攻击很单调，只会挥舞鞭子抽你。在成功炸毁熔炉后，需要在5分钟内返回修道院。与Master Surya谈话后从修道院的北面出去。



保护修道院 (Secure the Monastery)

修道院最终还是难逃邪恶的侵蚀，此时修道院内的神坛已经完全被Bokni所控制，我必须亲自杀掉这个罪魁祸首才能恢复修道院安宁。

目的是得到3块晶石，而石头在3名头目身上。本区域第一个头目具有攻击反弹的技能，而第二个使用榔头的则是白痴一个。第三块石头在第一章的总头目The Bokni Magus手里，其具有吸血、吸魔、瞬间转移等攻击技能，非常无耻霸道，好好利用兽化变身和远程武器与其进行搏斗吧。当得到所有3块晶石后放入神坛内，回城与Vishal教官和Master Surya对话便能通过第一大章。

Chapter 2



敌占区（Enemy Territory）

王子殿下与我自从在Ashen Foothills与Vishal教官告别后便一直受到军队的围剿，有好几次都是死里逃生，现在惟一能做的就是靠自己的力量来杀出一条血路。

要注意保护好王子，其HP一旦不足就要想办法帮他补充。在西北方向能碰到小头目Levlathan，干掉后继续北上，清理掉那里的敌人后与Vishal教官对话。来到Outpost Hope后先与Seras上尉对话，然后从本区域的另一边出口来到Warfront。



力量之塔（The Tower of Might）

我没有时间与Seras上尉长时间交谈，我必须继续我的任务，Seras上尉告诉我想要破坏力量之塔，必须侵入力量之塔内部，然后在里面的关键部位安置定时炸弹。

本区域地图比较宽广，没有累赘的感觉真好，可以在这里练一下级别。从地图东边的来到Dreadmaul Compound，这里需要干掉敌头目Bunglebud。当来到Tower of Might后，需要在3个不同的位置安置3个炸弹。最后在某处听见敌人的两个喽罗正在吵架，干掉他们后往南行进。



战俘（Prisoners of War）

就在我准备撤离力量之塔的时候，我发现探长Suri Mah被Bokni的军队关押在地窖内，现在的问题是塔即将爆炸，而我又得赶紧撤离，但我又无法眼看着一名抵抗组织的指挥官就这么白白牺牲，我得想个办法才行……



来到Cellar of Torment，杀死敌头目Jaller Matrok后得到牢房钥匙。开启牢房（有惊叹号标志）救出Suri Mah探长。撤退时有4分钟时间限制，沿着路上的蓝色箭头走即可。



战俘（The Assault）

得到密探消息，Bokni的军队正在据点附近集结，我必须找两名指挥官与我一起展开战斗，在敌人攻击之前阻止这即将到来的灾难。

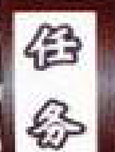
找Suri Mah探长谈话，接着前往Dreadmaul Compound，走西侧那扇原本打不开的门进入Fields of Despair。这里第一个路口会碰到Commander Skander，干掉后继续往北行进。来到村庄杀掉Commander Thorgon，返回Outpost Hope向Suri Mah探长汇报战况。



雷区（The Minefield）

密探报告说通往敌人城堡Deathguard的必经之地前有一块巨型雷区，听说那里管事的是绰号为炸弹狂人的Mulgroat，他以前是Bokni将军手下的工程师，现在专门负责看守雷区。Seras上尉认为必须清除掉这个恶棍才能让通向城堡的道路畅通无阻。

回到Fields of Despair，来到第2处被树木挡住的道路找到Seras上尉。接着找到通往Minefield of Chaos的入口。在Minefield of Chaos区域内杀死敌头目Bombardire Mulgroat，拿到道具Mulgroat's Explosives(炸药)。再跑去西边尽头与Suri Mah探长他们汇合，共同前往Inner Wall。

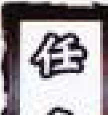


长城（The Great Wall）

Suri Mah探长和Seras上尉将与我共同参与对Deathguard的全面反攻，如果我们胜利了，那么我们就取得了初步的胜利，赢得这场战役将打通反攻首都Koryn Thal的道路。

往西面走，在空地柱子边放置炸弹炸毁道路入口。继续北行，进入Deathguard找到最后一个头目General Teirsat，战斗没什么难度。回Outpost Hope找Master Surya谈话便可通过第二章。

Chapter 3



任务 野兽 (The Savage Beasts)

当我独自路过一座沙漠都市时，严格上说这里已经不是什么都市了，我眼睛里看的只有废墟。当Techlatal的神灵见到我这个外来人后，告诉我说附近经常有野兽来骚扰他们，怀疑我与那些野兽也是一伙的。没办法，看来为了赢得他们的信任，惟一的办法就是去证明我和那些兽化杂种不是一伙的。

出东面的出口来到Forsaken Sands，这里敌人的实力明显增强，包括各种兽化怪物和骷髅。往东面走来到Grounds of the Damned，这里能遇到兽人头目Wendigo Patriarch，杀之。

任务 调查遗迹 (Investigate the Ruins)

我逐渐觉得这个地区真是一个不折不扣的不毛之地，但是这里却拥有着神奇的力量，这点我能感觉到。看来得多花点时间来慢慢了解这个地方……

在本区域的西面某房间内调查Runestone，接着返回Ruins of Techlatal与Master Surya进行交谈。

任务 女巫的聚会 (The Coven's Tracks)

Master Surya和我前区沙漠中的追寻Amaranthine Orbis，在我和Master Surya相处一段时间后使我对这位战斗大师灰暗的身世背景产生了兴趣……

与Master Surya一起进入Grounds of the Damned，保护好Master Surya一路南行来到Elder's Sanctum。这里敌的人大多为骷髅兵和兽人，等到发现第二处Runestone，主角又变为独自一人作战了。北行穿过有水池的房间后沿着东面的小路走，在空旷的房间内发现BOSS Coven Elders，这个巫师拥有缓慢术、冰冻术等攻击方式，小心应付。



任务 封印 (Closing In)

得知Amaranthine Orbis已经是一名老者，但是很不幸，他是一个懦夫，一个胆小鬼，就在找到和击败他之前他都一直在躲避着，我想得快点找到他才行。

在Ruins of Techlatal找神灵Zuleka说话，得到剧情道具（Sanctum Key），回到Elder's Sanctum，在西面找到通往Desert of the Dead的门。Desert of the Dead的地型比较复杂，需要通过数个骨架来通过道路。进入教堂Gauntlet后首先开启四个元素开关（Elemental Pillars）。全部开启后用Sanctum Key打开石门，再次遭遇Coven Elder，普通攻击是没用的。需要站在柱子前引诱他对你攻击，在其发动攻击后快速闪开，让他的属性攻击来启动柱子，柱子属性必须和Coven Elder的攻击属性相同，柱子才能被激活。

任务 释放神灵 (The Spirits's Release)

现在该是让Techlatal的神灵们净化灵魂的时候了。当我来到Techlatal的地下宫殿，我能明显地感到女巫们那种强烈的发自灵魂深处的憎恨。

与神灵Zuleka一起行动，Zuleka比较脆弱，抗物理打击很差，挨不了几下，注意重点保护。来到Forgotten Temple，点燃这里的几个火盆（要是火盆没点燃，有些门不会开启）。点燃全部火盆后前往区域东面的神坛，调查神坛发现没反应，这时附近会出现讨厌的骷髅兵，要打掉几批骷髅兵才能触发剧情。这里是个难点，由于Zuleka太脆弱了，建议使用增加攻击速度的技能来起到快速清敌的作用。



任务 监护人 (The Gate Keeper)

在探索途中，我无意中发现了Nakiva的力量源泉，但是很不走运的是，这些力量被神秘监护人长期看守着。但是无论如何我都要完成自己的任务。

回到营地与Master Surya谈话后传送至The Gauntlet，去先前打倒巫师Coven Elders的地方找其谈话。然后继续往南行进。来到新场景后需要依次开启这里的几根柱子，然后进入依次开启的门里与BOSS进行战斗。3个BOSS分别是中部的Archon of Flame、东北角的Archon of Shadow和西北角的Archon of Lightning，打败他们后进入南面最后一个门，遭遇第三章的总头目Gate Keeper，其是一个手臂很长的BOSS，配合冲撞很具有杀伤力，小心对付。

Chapter 4

任务 搜寻盟友 (The Search for Allies)

我几乎已经来到了地狱，现在只有我一个人，对我而言眼前的雨林就是个地狱。如果这里真有盟友存在的话，我要想办法快点与他们接上头。嗨！这该死的环境，或许我该去前面的沼泽雨林中碰碰运气。

主角来到了热带雨林进行冒险，敌人主要是一些野人和蜘蛛。往南行进来到圣坛与Priest Cimido相遇。

任务 友情帮助 (A Favor for the Sumdal)

Sumdai族真是一个奇怪的种族，他们看起来很滑稽，而且对于我的到来他们似乎很高兴。在让他们帮助我找到我想要的东西之前，先答应帮助他们修筑免受Yethru侵害的防御屏障。

回到村子与Priest Cimido谈话后从村子的南面出去。在Ahhorrent Bulwark区域内需要杀死敌人来补充Bulwark的能量（Bulwark一共有两个），全部完成后返回村子找戴着礼帽的Baron对话。

任务 突破基地 (Breach the Palace)

我准备出发潜入Yethru的领地，这虽然很困难，但我还是想在这里面大闹一番，顺便搜集一些有用的信息。

从Ahhorrent Bulwark区域西侧进入Nest of Fiends。在这里会碰到头目Vavoroon，然后破坏桥控制器Bridge Control Panel。继续探索此地区还会碰到机械头目The Liquidator。最后从此区域最南面的出口来到Throne of Betrayal。

任务 Yethru王子 (The Yethru Princes)

我已经成功渗透到了基地深处，这里已经被我差不多清理干净了，但是我还得在这里找到Yethru王子的房间，并且顺便进去"问候"他们一下。

在Throne of Betrayal区域进行探索，在这里能碰到三个Yethru王子，T'oth、Yama和Geshra，注意他们三个在一个房间内，建议一个一个引过来干掉，不然3个一起来攻击你的话，就等着重来吧。杀死三王子后，与Cimido谈话后从东面出口出去。



任务 圣匣 (The Reliquary)

回到村庄后我接受了Cimido的另一个委托，那就是破坏起源之石，听说那些神奇的石头是存放在圣匣中的，而且还被强大的军队和致命的魔法所保护。看来我必须得小心谨慎地完成任务，如果我那时还活着的话。

这里需要寻找并破坏三个Source Stones，然后返回村子找Baron和Cimido对话。

任务 归途 (The Way Home)

起源之石已经被成功破坏，我的任务也差不多圆满完成，现在，我要踏上归途了。Sumdai族知道在沼泽深处有一个神圣的传送门，但是前去的路程比较危险，我需要Cimido的帮助，因为只有他才有办法打开那扇神奇的大门。

从村子的西面出口出去，来到Swamp of Writhing区域，此时要注意保护Cimido不受伤害。西行来到Final Gate，这里同样要保护Cimido的安危。最后来到东北面的终点入口，Cimido便开始祈祷咒语，坚持一段时间后神圣之门便能打开。



Chapter 5



救援行动 (The Loyalists's Plisoner)

好吧，得到一个不幸的消息，探长Suri Mah又被捕了。这次逮捕探长的又是国王手下最忠实的将军Ru KaJi。Seras上尉决定和我一起前去救援Suri Mah，这次我们只有一次机会。

在佣兵基地内找Captain Seras对话，然后在5分钟时间限制内赶往Hall of Sorrow。在那里找到了关押Suri Mah的牢房。现在一行3人同时行动，在某个房间内找到Ru Kaji，并展开战斗。当Ru Kaji只剩下一半HP时会发生剧情，Suri Mah受了重伤。

被诅咒的国王 (The Cursed King)

终于把探长Suri Mah给成功救了回来，他刚才差点丢了性命。接下来的任务是，在我们进入皇宫以前，首先要去清除掉小王子Azran的祖父遗留下来的带有诅咒的遗骸。

在佣兵基地内与Master Surya交谈，再去和王子Azran汇合，接着从基地西北角的门出发来到Fallen Waterworks，在这里找到通往Scorched Tunnels的梯子。穿过Scorched Tunnels来到Vault。在Vault的皇宫内找到头目King Zatharum，首先需要打掉房间四角的4台机器，还要先注意保护王子。



Surya的背叛 (Surya's Betrayal)

Master Surya居然出卖了我们！他是个叛徒！但我现在毕竟还是他的宝贵弟子，想要独自打败这位战斗大师确实有点困难，不过值得庆幸的是Vishal教官依然是我的好搭档，希望我们两人能合力击败Master Surya。

正当杀死King Zatharum后，Master Surya出现，杀死他后与王子说话，然后从北边出去。

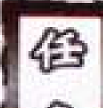




国王的黄昏 (The Emperor's Fall)

Nakiva的力量源泉持续时间非常短，王子和我必须找到通往王座的通路。

在宫殿的西边最底下找到国王的房间，进去后发生剧情，王子和国王Naklva打了起来，这时候你要先破坏角落的两台机器。在干掉Naklva后与被释放的Overlord以及王子对话后从西面的门出去。



母亲的忏悔 (The Mother's Penitence)

死去的国王释放了Overlord，我告诉他不会为此再次遭到囚禁。而女巫Ati Marra，作为Nakivad的母亲，便是造成现在这种局面的罪人，她必须要对所发生的事负责。

在Harem Chambers区域内，一直往北走便能碰到女头目Ati Marra，注意优先干掉石像扇女。



晚会结束 (The Coven's End)

两个坏家伙都受到了惩罚，不过那些邪恶女巫们的复仇计划依然还在进行，危机并没有解除，我必须赶在灾难发生前阻止她们。

在Abyssal Shrine区域中，一直往东面走就能碰到最后的四大BOSS，Elder Veshta、Elder Soran、Elder Ithral和Elder Faelius。由于他们走位飘忽不定，很难近身攻击到他们，建议用火炮类等远程武器进行攻击，并且一个一个引过来会比较容易点，多注意补充体力和能量即可。

一切终于都结束了，Koryn Thal王国最终恢复了原来的面貌，而小王子Azran也顺利接过王位，继续领导着他的人民过着安静和平的生活。而那些曾经为解放王国而血撒疆场的勇士们也将被人永远铭记在心。

在打完这款游戏后总体感觉还不赖，毕竟单机模式不是主要的，最好玩的应该就是那多人网络模式，由于时间和篇幅关系未能介绍网络联机部分，待找个机会再进行深入研究。

文 UPTEAM—ztpkiller 编 LIKY

恶搞专家的神奇冒险
达斯特转战PSP

本作是SCEA旗下知名动作游戏“《杰克与达斯特》系列”的一款外传性质的作品。游戏一反常态，完全不提杰克，直接把可爱的人气配角达斯特塑为主角。虽然是外传性质的作品，但本作的剧情却毫不缩水。可以说，本作对整个系列的剧情做了相当重要的补完。记得在PS2版《杰克2》的开始，杰克在前往Haven City的过程中不幸被捕。随后时间很快就转移到两年后。通过剧情，我们只能简单地知道到最终是达斯特救出了杰克。但在这两年的时间里，究竟具体发生了什么事情，我们却不得而知。本作，也就是《达斯特》，将会为你揭开这两年里的众所不知的故事……本作最令人惊叹就是精美的画面效果，完全不输于与PS2版的表现，而优秀的手感和丰富的游戏内容更让本作充满了吸引力，绝对可算是近期PSP上最好的动作游戏之一，下面我就来给大家带来本作的完全攻略。

达斯特
Daxter
◆SCEA/Ready at Dawn◆ ACT◆2006年3月14日◆美版
◆1～2人◆160KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：10岁以上
PSP

主要人物介绍



Daxter

达斯特，本作的主人公，系列主角杰克形影不离的好友，正是他把杰克从监狱里拯救出来。

Taryn

达斯特在游戏过程中遇到的蓝发美眉，她一直在背后默默地帮助达斯特，为达斯特提供武器。

Osmo



除虫公司的老板，在自己面临财政危机的时候，还好心收留了达斯特，是个心地善良的老人。

Ximon



热心的青年，在达斯特被包围的时候救过它，从此两人建立起深厚的友情。当达斯特遇到危险的时候他总是及时出现，并为达斯特提供各种交通用具。

基本操作

滑杆	移动角色
→/←	附武器切换
↑/↓	主视点切换
△	切换到匍匐状态
□	基本攻击
○	副武器攻击
×	跳跃
START	暂停游戏，进入菜单
L/R	左右调整视角
L+R	将视角调整至主角面向方向



达斯特的冒险之旅

达斯特的冒险之旅 MISSION 1

WESTSIDE HOTEL：根据地图提示来到除虫公司，得到基本武器电子灭虫拍后离开。然后来到WESTSIDE HOTEL，和宾馆服务人员交谈后，开始进行除虫工作，任务是收集25个黄金脑(通过杀死害虫得到)。

要点：先到附近的光柱处得到电子钥匙；然后进入长廊，通过电梯来到花园，花园里具有攻击性的植物建议快速近身消灭；爬过一处高墙后来到池塘，要在荷叶间跳跃才能通过；爬上附近的高墙，来到会晃动的机关平台，通过的时候要掌握好节奏小心跳跃；随后进入管道滑行到客房，在房间的尽头爬行通过一处下面有破损的门，借助房内的床跳到高处有通风口的平台上，然后爬行进入来到餐厅和舞池；在舞池里要多清除害虫，之后再到前方卧室清除第2波害虫；卧室的大床同样可以弹跳，借助吊灯跳到旁边有通风口的衣柜上；在通风口内滑行的时候要配合移动和跳跃回避障碍物；通风口的尽头就是电梯，坐上去找宾馆服务人员交任务。



达斯特的冒险之旅 MISSION 2

CONSTRUCTION SITE：离开WESTSIDE HOTEL后根据地图提示来到CONSTRUCTION SITE。

要点：开始坐电梯下去，在绳索前跳跃，抓住绳索滑下；有蹦床的地方可以借助蹦床跳到高处；然后通过有铁丝网的墙爬到一个有大铁球晃动的地方，在这里要抓住过道上面的铁丝网，然后等大铁球摆向另一个方向的时候快速通过；前方的管道可以滑下，在管道的尽头会遇到蓝发美眉Taryn，她给我们带来附武器——杀虫枪(可以使敌人昏迷)；之后抓住空中悬挂着的钢筋，依次清除各个区域的害虫；全部清除完毕后通过通风管道来到一个全是吊管的地方，注意在吊管上跳跃的时候要一定要按住方向键；前进到达另一绳索处，滑行过程中注意摆动身体回避前方的障碍；之后通过电梯来到一处有环行绳索的区域，先通过铁丝网爬上惟一的高台，然后跳上绳索滑行，快滑到尽头时要立刻跳到另一根绳索上，并立刻回避眼前障碍物；然后通过长长的管道来到街道，回除虫公司交任务。



达斯特的冒险之旅 MISSION 3

BREEZY VALLEY：回到除虫公司后，发生警报，立刻前往BREEZY VALLEY，任务是驾驶飞行器在限定时间内拯救26株植物。

要点：在绿色烟雾上可以补充杀虫剂，在受污染的植物上方按"R键"或"○键"可以喷洒杀虫剂。

追加任务1：破坏大株植物周围的6株有害植物。

追加任务2：消灭害虫QUEEN。要点：不要一味的追击，要抄近路在QUEEN转弯的时候使用杀虫剂。消灭后回除虫公司交任务。

◆梦境小游戏：BREEZY VALLEY完成后，就会强制进行梦境小游戏。小游戏在除虫公司卧室里的床上进行。通过后进行下一任务。(具体内容见后面的游戏要素)



达斯特的冒险之旅 MISSION 4



BREWERY：和店长Osmo对话后，出门乘坐飞行器来到BREWERY。进入前又会遇到蓝发美眉Taryn，并得到杀虫枪的辅助配件——飞行器。来到酒店内，和吧台服务员对话，然后进行除虫工作。

要点：通过最左面的门进入地下室；在蜘蛛网前要先对着旁边的火苗喷杀虫剂，等杀虫剂燃烧后再对蜘蛛网喷射，这样就可破坏蜘蛛网了；之后的平台要先飞到左面的高台上，然后朝有绿色能量的地方飞，经过能量补充可以延长飞行时间，这样就可以飞到对面的平台上了；通过一连串平台的时候，只要注意杀虫枪的能量补充和必须在火焰上方移动就可以了；之后的区域不时有蒸汽喷出，要注意；通过墙壁上有害虫的高台时要小心回避；后面的旋转平台依然要依靠火苗通过；来到总控室，要解一个机关：8个仪表分别对应方向键和△、□、○、×键，哪个仪表变红，就要按相应位置的按键，完全正确后便可打开机关，降下水位；最后回到酒店内，找吧台服务员交任务。



达斯特的冒险之旅 MISSION 5



TRANSIT SYSTEM：爬过一处障碍后来到地铁站，找到绳索，下落到行驶的地铁上；在第1辆地铁上注意回避障碍，到尽头的时候要跳到左面的第2辆地铁上；回避障碍后跳到右面第3辆地铁上，然后马上再跳到右面的第4辆地铁上；在4辆地铁上要运用跳跃回避障碍；快到尽头的时候跳到右面第5辆地铁上，再立刻跳上旁边的平台；在平台的堆放箱子的高处找到通风口，进入，然后坐电梯来到下层；爬能源塔的时候注意在蓝色夹缝内躲避火圈的攻击；之后再次通过绳索来到地铁上，一番跳车和躲避后，来到一个很宽的轨道前，并且左右有两个方向的火车干扰，一定要看准时机再通过，否则被地铁撞上会即死；之后找到飞行器，和地铁进行一场生死时速，地上有白色箭头的标志可以加速，同时注意回避障碍；摆脱地铁后，找到旁边的洞穴进行第一场BOSS战。

BOSS战1：反复敲击地上的卵并消灭它吐出的小虫，BOSS才会露出本体。

要点：开始先在远处引诱它吐东西射我们。然后快速接近并对它的头部喷射杀虫剂。成功后，BOSS会出现暂时的硬直。这时马上



跑到它的后面打击它的尾部。3次攻击之后BOSS会变换至另一种攻击方式，它会蹦起来依靠身体撞击我们，而且落地的冲击波也会有附加伤害。对付这种攻击方式可以飞起来回避，然后利用BOSS撞击地面后的硬直时间迂回到它的后面继续打击它的尾部。反复重复以上打法就可轻松打败BOSS。之后坐电梯回到街道。

达斯特的冒险之旅 MISSION

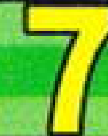


STRIP MINE：任务是找到8颗蓝色水晶。

要点：布满红蛋的墙旁边的胡同里，有第1颗水晶；前进通过传送带来到蓝色光柱下取得第2颗水晶；爬上旁边的梯子，一路前进来到一处红色机关下，用"□键"敲击触动它，之后返回到布满红蛋的墙，爬上去找到第3颗水晶；通过刚才触动机关打开的滚筒，在滚筒的另一面找到第4颗水晶；甬匐通过有转刀的传送带，在里面找到第5颗水晶；抄近路回到有转刀的传送带的区域，走右面的矿井，在尽头坐电梯下去，爬过几次墙后来到一处有3个转刀的轮盘，顺时针爬上去，在高处找到第6颗水晶；前行找到电梯下去，来到一个全是有毒污水的房间，找到第7颗水晶；然后找到向上的电梯回到刚才的滚筒处，这时会发现另一个滚筒的开口已经开启，通过找到最后的第8颗水晶。最后通过绳索回到矿工处交任务。



达斯特的冒险之旅 MISSION



BREEZY VALLEY 2：回到除虫公司，再次通过传送隧道对BREEZY VALLEY进行拯救，这次的任务是驾驶飞行器在限定时间内治疗8个受污染的昆虫。

追加任务：消灭3只QUEEN。这次虽然有3只，但它们的HP都为1，仿照MISSION 3的方法可以轻松通过。然后回到除虫公司。



达斯特的冒险之旅 MISSION



追踪关押杰克的飞艇：刚走出除虫公司，



达斯特就发现杰克被关押在一个监狱运输艇里，达斯特坐上飞行器，立刻追了上去。

要点：监狱运输艇有两种攻击方式，一种是炸弹，一种是地雷。对于前者要注意保持距离，以免被飞艇投掷的炸弹所伤；对于地雷要放慢速度，小心回避，但千万不要跟丢了目标。不然会判定任务失败。需要注意的是，追踪的过程中有两次道路的断层，要保持高速才能通过。跟踪到监狱后，任务结束。达斯特被敌人包围，幸好这时Ximon前来把达斯特救走，并带到TANKER 1。

达斯特的冒险之旅 MISSION



TANKER 1：收集30个黄金脑。

要点：跳上白色的吊篮，通过通风口进入TANKER；跳上红色的吊篮来到围栏的另一头，通过白色的护栏爬到高处，找到另一个红色吊篮来到新的地点；爬过空中比较粗的绳索，然后跳到弹簧床上弹到下一区域；爬到高

处，跳上移动的箱子，然后再借助弹簧床上弹到新的区域；通过有活塞干扰的区域，来到有转轮干扰的锅炉地带；再通过平台时起时落的污水地带；一路前行，经过狭长污水区的时候，行动要迅速，并注意踩上就会塌陷的板；然后爬上满是害虫的墙，跳过有平台和活塞的污水区；借助尽头的弹簧床上弹到出口；来到控制平台打开旁边的门，提示：用方向键移动小黑球，按△、□、○、×键解决靠近的目标，完全按对便可打开机关；来到C T R Y PORT，再次遇到蓝发美眉Taryn，得到杀虫枪的新配件——火焰喷射装置。然后找到附近的飞行器向下一任务地点进发。



达斯特的冒险之旅 MISSION 10

DISTILLERY：收集40个黄金脑。



要点：首先打击红色的机关打开大门，然后飞行通过有塌方的地段；之后的空中平台和蜘蛛网都要用到火焰喷射装置；前行再次遇到红色机关，敲打后要马上抓住空中的吊篮，遇到空中障碍的时候马上跳到地面，这时不要理会地面的害虫，及时向前跑，要赶在吊篮远离前再次抓住它；接着要通过平台踩上就会塌陷的地带，此时的污水也会不断上涨，要求玩家快速通过；然后击打红色机关打开旁边的门；后面塌陷的地方要借助右面可以爬行的墙通过；最后一直前进就可以完成这个关卡了。

达斯特的冒险之旅 MISSION 11

FISH CANNERY：收集40个黄金脑。

要点：几处有转刀的障碍需要闯闯通过：冰块谜题1：用火焰喷射装置将冰块融化至可以跳上去为止，踩着它跳到高处，然后再融化前面挡路的冰块；加工冻鱼的地方要观察周围后再飞行通过，注意不要被传送中的冻鱼碰下去；坐两次电梯后找到管道口跳下去。

冰块谜题2：完全融化便可；之后有鲨鱼的地方，要等鲨鱼远离的时候再通过，不然会被一口秒杀。

冰块谜题3：打击红色开关后出现冰块，将其融化至一半，就可当跳板跳到高处；爬行通过通风管道，在这里消灭大量的害虫。

冰块谜题4：打击红色开关后出现冰块，一直融化并将其推至尽头，冰块会慢慢恢复，这样就可以通过高处；一路前进找到电梯来到楼上，再次通过有鲨鱼的地带，然后坐电梯到下楼；冰块谜题5：先打开左面红色开关弄出冰块，然后将其融化并推至尽头，冰块会自动恢复，再来到右面红色开关前弄出冰块，将其融化至刚可以跳上去为止，跳上去后再向刚才左面那块冰块上跳，然后助跑向前方高台跳跃飞行，刚好可以抓住高台的边缘，爬上去通过这个地带。坐电梯上去，再次来到河边，观察旁边死掉大鱼嘴里的冰鱼是什么颜色，然后到右面的传送口等待传送的冰鱼，如果颜色和死掉大鱼嘴里的冰鱼一样就融化它，接下来马上跑到河岸边，等待传送装置将刚才融化的冰鱼传送过来，当河里面的大鱼沉下去准备咬冰鱼的时候，再跳跃飞行到对岸。最后坐电梯下去，一路前进就可以完成这个关卡了。



达斯特的冒险之旅 MISSION 12

EMERALD ISLE：任务是紧跟虫子，并消灭它。

要点：由于跟丢了目标就算任务失败，所以一定不能让目标脱离视线。攻击的时候按“R键”，虫子受到一定攻击后会沉到水里，这时候它处于无敌状态，而且它的速度很慢，所以我们也要相应地减速，等它浮上来的时候再进行攻击，总共攻击8次就可以消灭它了。然后回到初始位置，通过提示回到街道。



达斯特的冒险之旅 MISSION 13

CONSTRUCTION SITE 2：任务，找到井消灭虫巢。



要点：开始的几处弹簧床需要配合飞行才能通过；在几个像扳子一样的铁桥区域，要对准铁桥轴心位置的弹簧加热，使它变形旋转到相应的位置，然后立刻跑到铁桥边缘，配合飞行跳过去。坐电梯下去，按照剧情破坏一个虫巢后，再去消灭其他3个虫巢：第1个在空中绿色小球连成线的地方的尽头；第2个在另一处电梯口附近的高台上；第3个在惟一一处通风口的另一端。破坏全部虫巢后坐电梯上去，找到绳索，滑行回到街道。

达斯特的冒险之旅 MISSION 14

LUMBER MILL：离开CONSTRUCTION SITE的时候记得要找到飞行器，不然步行到这里会累死的。任务是消灭7只蜂王。

要点：由于河面太宽，所以要另找出路，在传送门的后面可以发现空中有间断的能量补充球，把武器设定到火焰喷射模式，然后边飞行边补充能量，最后达到绳索处滑向对岸。在对岸会发现地上有一个蓝色的圆盘，踩住可以点亮电线连接着的杀虫灯，等待蜂王自动接近后，第1只蜂王就会被消灭。之后搜寻有电锯障碍的区域。可以再消灭4只蜂王。接着来到河边，在荷叶上跳跃并配合飞行可通过河面。注意褐色的荷叶踩上就会沉下去，而且旋转的木架也会干扰我们的行动，所以行动前一定要找好时间差，要迅速，并一气呵成；到达对面平台消灭第6只蜂王，然后通过绳索回到初始位置，再跳过荷叶来到旁边一木门处，进去一路前行会遇到另一条河，跳上顺水漂浮的木排可到达对岸。注意回避河面上的枯树，而且最后的电锯处，要跳起来飞行才能通过；在尽头消灭最后一只蜂王，然后通过绳索返回；消灭全部蜂王后，林业工人会为我们打开水渠，跳进去就可以找到传送门并回到街道。



达斯特的冒险之旅 MISSION 15

STRIP MINE 2：从传送门回到街道后再次跳回去，然后选择STRIP MINE 2进入。任务是消灭30个虫卵。

要点：开始的时候又会遇到蓝发美眉Taryn，她会给我们杀虫枪的最后一个配件——爆弹发射装置。行动的路线建议向传送门左边的区域进发，路上遇到有紫色闪光的墙壁就用爆弹发射装置破坏。仔细搜寻虫卵，再坐

电梯回到地面前，应该消灭28个。另外两个虫卵，一个在电梯的出口处，另一个在传送门正面有吊篮那个方向的隐藏山洞里。破坏全部虫卵后回到矿工那里交任务。然后来到左面刚才不能打开的门，进行第2场BOSS战。

BOSS战2： 敲击中间物体4次并消灭它吐出的全部小虫子后，BOSS的本体就会回来进行组合。

要点： BOSS一共有两种攻击方式，开始的时候它会向我们喷射激光，对付这个形态最好的办法就是一直贴着它，然后绕到它背后，用电子灭虫拍打击它的尾部，受到惊吓后BOSS会马飞起来，这时候把副武器切换到爆弹发射模式攻击它。注意第一波攻击不要多打，4下就可以了。(如果打多了它会立刻更换到第2种攻击方式)第二波攻击用同样的办法打6次(能量不够的时候到场地边缘补充)，此时受到过多伤害的BOSS就会转用第2种攻击方式了，它会飞到墙上然后向我们放自爆小飞虫，回避自爆小飞虫的同时顺便接近BOSS，然后对准它的头部使用爆弹发射装置。攻击成功后它就会暴走，一边乱飞，一边投掷紫色小虫，并结合刚才的两种方式进行攻击。这时，我们只要小心回避紫色小虫，耐心等待BOSS第1种攻击方式的出现，然后给予它致命一击。消灭BOSS后，周围的墙出现裂口，通过裂口回到街道。



达斯特的冒险之旅 MISSION 16





EMERALD ISLE 2： 再次来到EMERALD ISLE，任务是消灭飞虫。

要点： 此关虽然依然是有关飞行器的关卡，但飞行器的驾驶却不归主角控制了，我们要进行的是第一人称类射击游戏。屏幕右上的槽代表飞虫的HP，屏幕左下的槽代表机枪的热量(热量槽到头机枪就会强制冷却，所以尽量不要没头的连射)。飞虫会不时地放出小炸弹攻击我们。我们要用机枪及时的打击小炸弹，保证飞行器不受伤害。其余的时间尽量精准的点射飞虫，将其HP降为0的时候就可以过关。然后通过传送门来到 CITY PORT。

达斯特的冒险之旅 MISSION 17

TANKER 2： 先来到TANKER1，然后飞过旁边都是污水的那条走廊，来到TANKER 2。

要点： 先快速通过有木箱时起时落的污水区域，然后爬通风管道；用火焰喷射装置喷射两个阀门，将污水水面暂时下降，之后快速行动通过弹簧床弹到新的区域。通过后面会移动的平台时要先加满杀虫枪的能量，不然能量不够通过前方障碍的；爬上高台后，用火焰喷射装置加热阀门，打开旁边的门；随后就会进入倒数计时状态，要在120秒内通过该区域。该区域分2大部分：首先是绳索部分，很漫长，障碍也多，其中要经常跳换到其他的绳索上，谨慎行动吧。在尽头通过弹簧床弹到第2部分。第2部分是污水区域，水上的箱子同样会时起时落，而且空中有飞虫干扰，通过后向右前方的阀门飞，然后用火焰喷射装置加热伐门，使水位下降，之后伐门正对下方位置出现入口，进入后在房间的尽头跳下去就可以完成此关卡了。



达斯特的冒险之旅 MISSION 18

BARON'S PALACE：开始守门的两株植物要用爆弹发射装置消灭。此外，花坛里的刀山和激光束都是秒杀机关，要小心；之后的激光墙有的需要爬行通过，有的需要飞行通过，这里需要注意的是，用杀虫剂飞行和用火焰喷射飞行的高度是不一样的，要根据具体的情况更换相应的飞行方式；有激光干扰的圆盘通道里，要小心地跳跃。之后第1个比较高的激光墙要站在远处桌子的书上跳跃才能飞过去，第2个比较高的激光墙要站在旁边有花瓶的平台上跳跃，然后用火焰喷射飞行通过；来到金库，对于那个大范围的激光网，要跳到上面的货车通过。来到平台群，先跳上有绿色能量小球的平台，然后观察四周，向有绿色能量小球或红蛋的平台飞行，到达最高的平台后，会自动触动机关，令一个货车掉下去砸出通道；跳下通道进入下一区域，找到监狱地图和杰克的衣服后通过通风管道来到外面完成此关卡。



达斯特的冒险之旅 MISSION 19

PRISON：最后的关卡了，有点玩《MGS》的感觉，通过第一个巡逻士兵的时候要先观察好他的行动路线，之后再通过；随后偷一辆飞行器向下一区域进发，但没走多远，刚才的巡逻士兵就会发现少了一辆飞行器，随后会追赶过来；逃跑的时候，除了多向地上有白色箭头的标志飞行外，还要小心回避障碍，成功摆脱敌人后，来到新的区域，在这里同样要观察士兵的行动路线后再行动；来到狱室1，这里只有一个士兵巡逻，很好对付，只要跟在他的后面走就可以了；取得狱室中间柱子前的电子钥匙后，打开左面第二个门，床底有一个通风口，通过它来到新的地区；之后进入横版场



景，在这里不能用主观视角，回避巡逻兵的时候要爬在旁边的墙上；在尽头进入通风管道，注意守在管道口的士兵要等他向右走的时候再爬出去，然后一直跟随他，直到看见能爬的墙后，再爬上高台，进入狱室2；狱室2有3个士兵把守，虽然多，但是也很简单，只要跟着右面的士兵走就可以了，狱室2的电子钥匙在第2跟柱子的后面；拿到电子钥匙后打开右前方的门，床下同样有通风管道，爬过后再通过一个横版版面进入下一区域；又是污水地带，而且这里有大量的害虫和巡逻士兵，需要精心计算后再前进；来到一处类似扳子的铁板上，在轴心的位置跳起来使用火焰喷射装置喷射轴心，等铁板横向摆动180度后，跑到铁板尽头飞到对岸去；之后再来到一个全是小铁板的地方，先观察周围的环境，（平台中间有电的地方是不允许通过的）然后跳跃用火焰喷射各个小铁板的轴心，依次使他们旋转到要通过的方向，跳跃通过这个区域；最后来到控制台，在控制台要解一个谜题，要点：类似《DDR》之类的游戏，使用方向键和△、□、○、×键完全按对后便可打开旁边的门，进入最后的BOSS战。

达斯特的冒险之旅 最终BOSS战

最终BOSS，分3个阶段

阶段1：首先地形对我们很不利，在这里掉到平台的缝隙里就会损失HP，而且由于电场的干扰，飞行会很困难。此关由于大量时间需要飞行，所以能量的补充和合理使用就显得十分重要了。在这里，我建议使用杀虫剂飞行方式。（因为用火焰喷射飞得太高，加不上能量球）BOSS在这个阶段会四处乱飞并用激光攻击我们，注意激光开始的攻击范围很小，但随后会爆炸，所以不要因为开始没打到就不回避了。之后等待BOSS放大火球攻击，放火球的

时候就暗示着他的弱点即将暴露，我们要提前来到中间平台附近，等待放完大火球后的BOSS过来休息，在它休息的时候用爆弹发射装置攻击，反复4次后就可以进入第2阶段了。

阶段2：地形更加不利，掉到污水里就被秒杀。BOSS依然会使用激光攻击，攻击几次后，BOSS会放大范围的激光，使所有平台塌陷。这时候只有在最右前的平台向前飞，才能保命。注意到达狭小的平台后，用火焰喷射机关，使水位下降，同时左面会露出另一个伐门。然后等空中的能量小球恢复后，再按原路返回到平台。之后BOSS还会再来一次大范围的激光攻击。在最左前的平台向前飞，可以到达刚才露出的伐门，用火焰喷射机关后，令水位降低。之后跳向下面的平台，进入BOSS战第3阶段。

阶段3：3个平台间的能量球只有在杀虫剂飞行模式下飞才能加上。首先回避BOSS的攻击，并注意能量的补充。等BOSS用激光攻击一次后，它就会进行蓄力攻击。趁这个时候跳到它面前用爆弹发射装置攻击它，它后面的冰柱会崩坏。同时BOSS也会跑到冰柱的尽头休息，由于第3阶段BOSS的行动顺序是不固定的，所以下面按从左到右的冰柱顺序说明。

左面：快速前进到尽头，用电子灭虫拍敲击它的头部便可。

中间：敲击BOSS头部便可，适当地注意能量的补充，不然飞不到尽头的高台上。

右面：右面最复杂，能量的补充和时间都要注意。要在攻击BOSS后马上向塌陷的冰柱飞去，不要傻乎乎地等待冰柱搭成道路后再飞。中间的道路一定要用杀虫剂飞行模式补充一次能量。然后一直用火焰飞行模式飞行并配合跳跃前进。来到尽头的平台上，立刻换爆弹发射装置攻击BOSS的头部给它最后的一击。随后开门来到中央控制台，迎来最后的结局。

(FIN)



一、梦境小游戏的解说

在除虫公司的床上可以进行梦境小游戏，梦境游戏会随着红蛋收集的个数增加而不断开启。完成梦境小游戏不但可以增加达斯特的体力槽，还可以加强达斯特的动作成分。

收集1枚红蛋：模仿《黑客帝国》里尼奥VS大量密探的场面。玩法类似于《DDR》一样，必须当密探踩到提示的按键后再按对应的按钮。

铜杯	40	银杯	70	金杯	100



收集100枚红蛋：模仿《勇敢的心》里威廉·华莱士向敌人投掷石头的场面。虽然可以提前按键，但要注意敌人出现的顺序。

铜杯	60	银杯	120	金杯	200



收集200枚红蛋：模仿《指环王》里矮人吉姆利守城的场面。敌人进攻分四线，要配合方向键和△、□、○、×键使用。个人认为是梦境小游戏里最难的。此游戏的关键是提前跑位，很考验玩家的瞬间反应能力。

铜杯	50	银杯	80	金杯	130



收集300枚红蛋：模仿《夺宝奇兵》里琼斯鞭打怪兽的场面。游戏方式同上一个，敌人会分三线进攻。虽然线数减少，但游戏中不时有巨石滚下，一定要及时回避，不然会被秒杀。

铜杯	50	银杯	80	金杯	130



收集400枚红蛋：模仿《黑客帝国》里尼奥和墨菲斯做对打练习的场面。首先按方向键回避对方的攻击，之后在限定的时间内按照游戏所提示的按键顺序按键反击。

铜杯	8	银杯	15	金杯	25



收集500枚红蛋：模仿《指环王》里甘道夫和炎魔战斗的场面。开始按△、□、○、×键化解炎魔的攻击，然后按游戏给出的按键顺序在限定的时间内按动方向键，成功后就会发动魔法攻击炎魔。

铜杯	4	银杯	10	金杯	18



二、通关后的新要素

1.增加"BUG COMBAT"的斗甲虫小游戏，支持单机和多人对战。在剧情模式中，每个关卡里都有一个隐藏的甲虫笼，收集他们就可以在BUG COMBAT里使用相应的甲虫。需要注意的是，每个关卡里不但有甲虫笼，还有甲虫所使用的装备和强化药水，可以说取得的装备和强化药水越多，自己的甲虫就越强，越容易在战斗中取得胜利。

2.在菜单SECRETS下增加PLAY LEVEL模式，这样可以任意选择关卡挑战，从此不用再费力气满地图跑了。

3.在菜单SECRETS下增加PLAY MOVIE模式，可以观看游戏里的CG剧情。

4.在菜单SECRETS下增加CHEATS模式，在这个模式里可以随意改变达斯特形象。

三、关于红蛋的搜集

游戏中一共有1001枚红蛋，收集到相应数量的红蛋就会开启游戏中对应的隐藏要素。其中收集1～500枚红蛋关系到梦境小游戏的开启，而收集501～1001枚红蛋时所对应的隐藏要素主要是开启预告片或者制作原画，具体大家可参看本辑"火热秘技"。

四、关于游戏的最大完成度

游戏的最大完成度不是100％，而是101％。其中关系到完成度的因素除了剧情外，梦境小游戏中的每个奖杯占1％，也就是说梦境小游戏总共占游戏的18％。此外，每个关卡中红蛋和黄金脑的搜集，各占游戏的0.5％。所以想要达到最大完成度，就必须重复挑战每个关卡，直到收集全所有物品为止，大家可要努力哦。

文 PG公房 Pluto 编 海文



天诛 暗影

天诛 DARK SHADOW

◆FromSoftware◆ACT◆2006年4月6日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元

◆对应Wi-Fi网络◆推荐玩家年龄：15岁以上

NDS

隐藏在黑暗中的阴影中，在敌人尚未察觉之际将其抹杀于一瞬之间便是著名的忍者题材游戏"《天诛》系列"的招牌卖点，而系列的两位主人公力丸和彩女也是大家熟悉的经典忍者形象了，究竟在最新发售NDS版的《天诛 暗影》中这两位天才忍者搭档又将面临什么样的挑战呢？新加入的"忍具忍杀"系统能否为游戏带来真正的创新要素？一切都等这你来体会。

人物介绍



力丸 RIKIMARU

东忍流的忍者。先前与阳炎座之战后继承了名刀·十六夜，成为了东忍流的首领。擅长体术，能力压倒其他忍者。坚持忍者的生存方式，完美地完成任务是他惟一的信条。他的体力高，普通攻击也高。

彩女 AYAME



东忍流的忍者。从小接受忍者的教育而成长。天资聪颖，年仅14岁就被传授了东忍流秘传忍术的才女。不受传统的束缚，独创的技能使别人对她刮目相看，为了完成任务经常冷酷无情，不会流露出感情。体力较低，不过背后攻击力很强。

志津姬 SHIZUHIME

与乡田是同盟关系的赤间家的公主。他的父亲是统治赤间的统领赤间时赖。为了与赤间的邻国八角结成同盟，以政治婚姻的形式嫁给了八角景正。



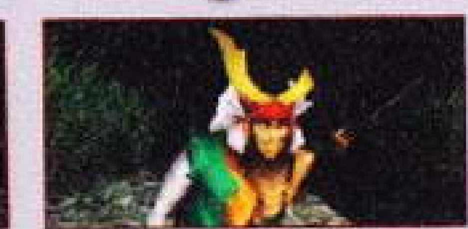


村井恶之介 AKUNOSUKE MURAI

以才贺村周边为根据地的野武士集团的头目。原来是户田的武将，现在沦落为野武士。因八角家的征召而约定跟随黑风，以夺还公主为目标。右手因为有火伤而有绷带包裹着。

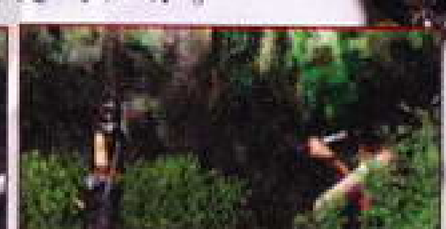






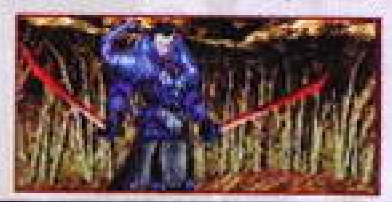
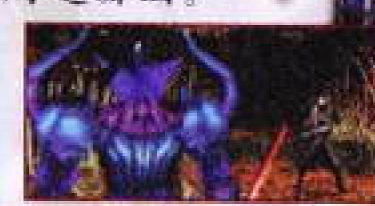
黑風
KUROKAZE

风来众上忍。听命于八角家的八角忍军之首。接受主君景正的命令，执行夺还志津姬的任务。忍者作为主君的影子，一定会忠实执行自己所接受的任务。

八角景正
KAGEMASA HAKKAKU

因为合并户田的领土，现在已经迅速发展为一大强国的八角家的君主。在稀世的猛将八角景正领导下的八角家，作为一股新兴的势力，以强大的国力和兵力威胁着周边诸国。

操作方式





游戏系统

忍杀

“《天诛》系列”一贯的“忍杀”在本作中仍然存在。这次以忍具（主要是陷阱）的放置为着眼点，作为忍者所使用的新的“忍杀”动作而出现。在敌人没察觉之前放置“陷阱”，在敌人未察觉之际将之击倒！本作中的“忍杀”种类同样丰富多彩。



爆杀：忍具「地雷」装置，敌人一踩到就会发生大爆炸。



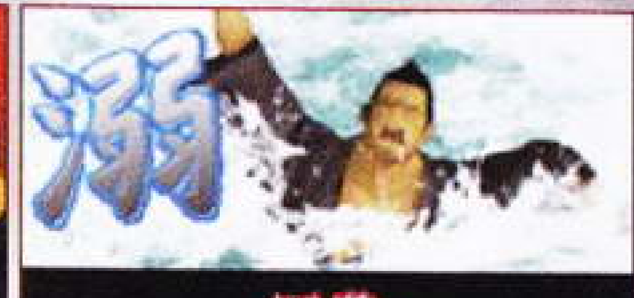
贯杀：忍具「竹串」装置，敌人踩到后就会有竹枪飞出来刺向敌人。



毒杀：忍具「毒雾」装置，敌人踩到后就会有毒雾散发出来包围敌人。



斩杀：从背后偷袭给予敌人致命一击。



溺杀：在水里斩杀敌人，要跳起来才能攻击。



惊杀：事先放下恶作剧箱子，让敌人受到惊吓后突然攻击。



刺杀：用忍具手里剑杀死敌人。



咬杀：用铁夹夹住敌人的脚再进行袭击。



落杀：在最后一击将敌人打落到低处。

忍术连击

使用复数的忍具将敌人一口气埋葬，这就是"忍术连击"的爽快感。活用各忍具的特征以达成连击。设置忍具的时候，敌人因为忍具而被吹飞的方向会以红色的箭头表示。根据红色箭头的方向设置接连不断的忍具，就可以实现让敌人无法逃脱的忍术连击！另外忍术连击除了能瞬杀敌人外，还可以得到大量的素材或者画卷等，一般是一个陷阱得到一个素材或画卷。将这些画卷卖了就能赚大钱了，这也是该游戏中最主要的赚钱大法。





笑杀：摆下搞笑书物，让敌人看了后爆笑之际突然袭击。

忍术连击的方式多样，威力强，尤其是在BOSS战中更加能发挥它的作用。下面提供几种实用性比较强的连击方法：

◄ ► 和 ► ▼ ▲ ◄ 这两种适合设置在比较狭小的地方。

► ► ▼ ▲ ◄ ◄ 和 ► ► ► ▼ ▲ ◄ ◄ ◄ 这两种适合在宽阔的场所。

► ► ► ► ► ► ► ► 这个适合在很长的区域，最后一个陷阱可安置在水边或者高台边缘，这样最后一击可以对敌人造成溺杀或者落杀，一共加起来可以9连击了。

具、辅助忍具

为了与敌人战斗所必要的“忍具”，以及进行体力回复或面对各种情况时需要的“辅助道具”等，都可以在收集必需的素材后由玩家自行制作！至今为止“《天诛》系列”都没有的“收集系统”、“物品作成系统”在本作中得以实现。道具的总数多达90种以上，以完美收集为目标的要素也是本作的一个亮点。另外比较特殊的是陷阱类的忍具可以无限重复使用而不会消耗。





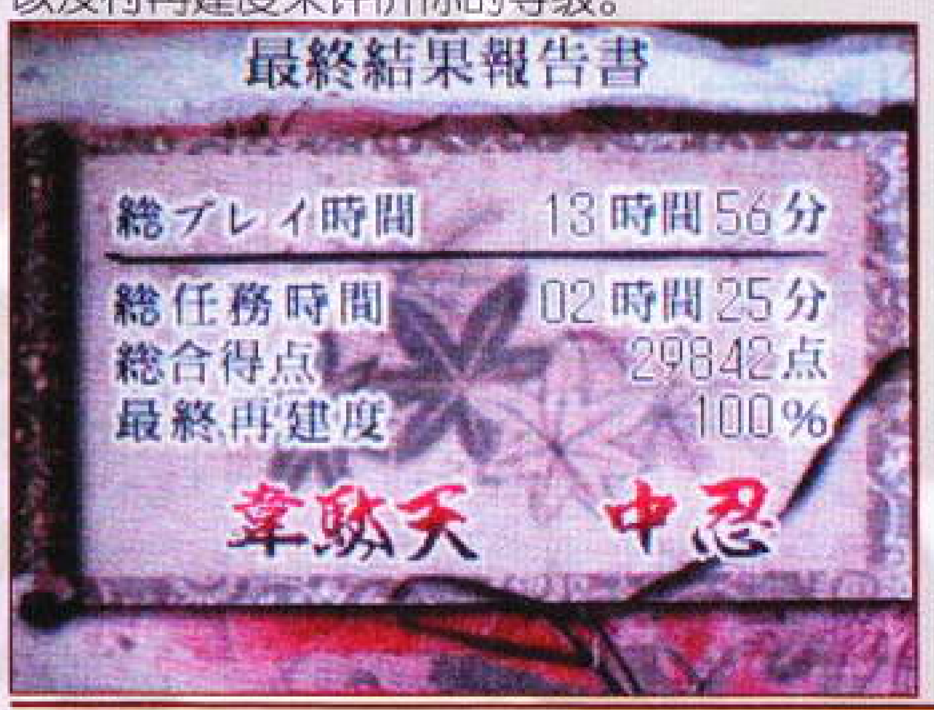
除了忍具以外，还可以通过卷轴了解到故事背景，以及敌人被忍杀时的丑态等各式各样的东西，激起玩家们的收集热情。

通过阅读特殊的卷轴还可以增加特别任务和可制作新忍具，使得游戏内容丰富了许多。

评价系统

另外通关时也会根据总任务时间、总点数以及村再建度来评价你的等级。

每次完成任务后，系统会根据你的状态来评价你的成绩，要想拿高点数就必须用忍术连击，连击越多点数就越高。





无线通信



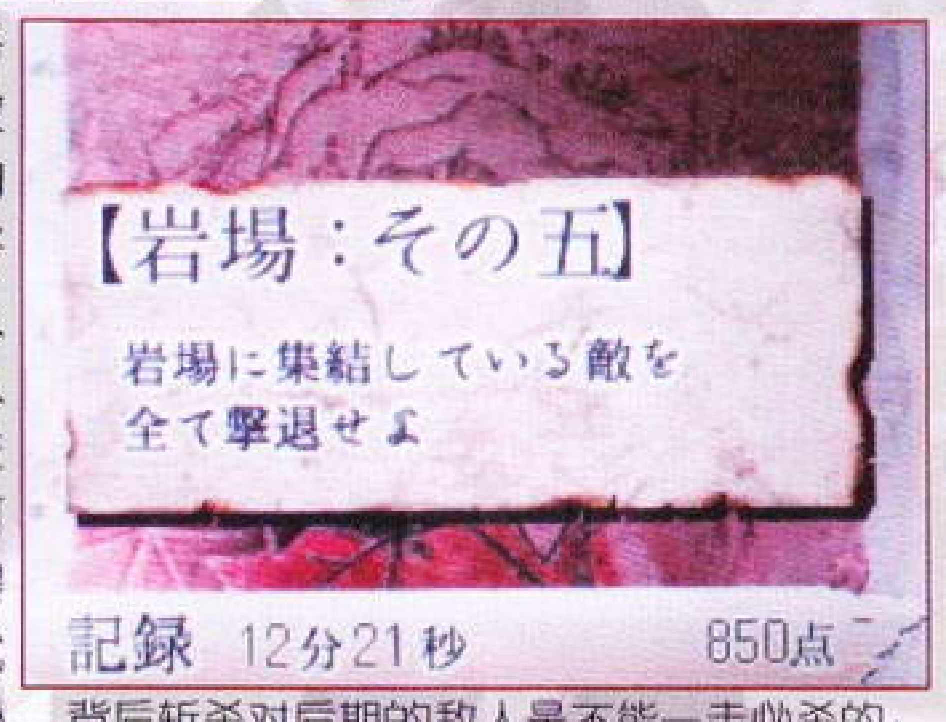
无线通信模式中，总共有4个场景和3种对战规则来选择进行最多4人同时进行的无线对战。系列首次支持最多4人同时进行的对战。和朋友们展开白热化的忍具战斗吧！

Wi-Fi通信



Wi-Fi通信模式中，可以交易(买或卖)玩家所收集到的各种各样的道具。将所有的《天诛DS》玩家联系在一起的模式。通过网络，可以跟任何人进行道具交易。

任务说明



游戏的主要流程就是完成各种任务。任务的性质分为几种：防御，掩护，救出，全灭敌人，打倒头目等五种。对于防御类和掩护类的任务，可以在敌人来路上设下各种陷阱，最好是“忍术连击”。另外不要跑得太远，否则敌人靠近目标的时候你就来不及回头防御了，敌人进入范围的时候会有提示的，最好在敌人未进入之前就灭掉他；对于救出类的任务，完全可以潜入而不用去攻击敌人，你想灭掉敌人获得素材也可以，但后期有的任务一被敌人发现就任务失败了，这时只能用“忍术连击”来干掉敌人，背后斩杀对后期的敌人是不能一击必杀的；对于全灭类和打倒头目类的任务，也要善用"忍术连击"，小心翼翼地潜入。部分任务完成后你如果不满意成绩的话还可以继续挑战。任务也有难度之分，任务名称中“その”后面的数字越大表明该任务的难度就越大。另外完成任务的话村再建度会增加3%，相反任务失败的话就扣3%，所以执行任务之前记得存档哦。

剧情攻略

战国时代

与企图用忍者支配世界的“阳炎座”一战后，东忍流的力丸和彩女失去了恩师、兄弟、甚至连藏身之所的忍之里都被破坏。

继承了名刀·十六夜，成为东忍流首领的力丸和彩女一起投奔了乡田家的主人—乡田松之信，寄身在乡田之下……

那场战斗的两年之后……

乡田松之信让已经完成多个任务的二人，
去乡田国境附近的山间小村才贺村中迎接一位重要人物。
二人接受了新任务后，
向目的地才贺村出发了。
但是，就在他们启程的同时，
才贺村已经被不明人物所袭击……



当他们赶来时只看到志津姬被箭射中左肩而倒在地上。这时来追杀志津姬的几个野武士也赶来了，上吧！

这个任务主要是教学，按照教学的方法去做就能很轻松地打倒四个敌人，而他们的老大恶之介看到力丸和彩女来到于是就带着手下撤退了。之后回到村子，公主由于失血过多而躺在床上静养。从村长口中得知那野武士就住在附近的山中，他们也就是攻击这村子的罪魁祸首。看到躺在床上的志津姬，村长问她是什么人，彩女回答说她是八角景正的妻子。村长很惊讶，彩女继续说公主是从八角的城中逃出来的，而力丸和彩女到这村的目的就是来迎接公主。由于公主此时的重伤不得不留在村子静养等公主康复，力丸他们的任务就是要保护好公主，同时重建村庄。

影

野武士们的阴谋和那凝视的视线



恶之介正在召唤手下势必把公主抢回来，而黑风也想趁此机会看看他们的实力。

任务要点： 这些野武士的能力很低，从背后斩杀的话能瞬杀他们，很轻松地就能完成任务。

完成任务后回去村子发现公主醒来了。

志津姬：这里是？
彩女：这是村长的家。
志津姬：你们是？
彩女：我叫彩女，这是力丸，我们是乡田的忍者。
志津姬：乡田的……那么就是说我从追杀的人手中逃出来了么？
彩女：很遗憾，还没。你被箭射中了，失去很多血，以后也不知道会发生什么变故，现在村子遭受野武士的攻击，所以我们会保护你，放心好了。
志津姬：是这样阿。
力丸：等公主康复后，我们的责任是护送公主回乡田城。
志津姬：非常感谢你们。

水边：その一

阻止来侵略村子的敌人的进攻，防御线被突破的话任务就失败。

任务要点： 暗杀前来进攻的敌人，不让敌人靠近村口，敌人靠近防御线的时候下屏小地图会出现提示的，这时要迅速赶去灭掉敌人才行。最好是在敌人还未靠近防御线的时候就打倒他们，难度不是很大。

救出：その二

任务要点： 村匠在地图的最右下角，有个轻松的办法就是直接游泳过来这里就能救出村匠了。救出村匠后就可以在忍具作成那里制作麻痹团子和竹串了。

经过力丸和彩女的努力，敌人一次又一次的进攻被瓦解了，同时公主的伤也有了好转。但是，现在村子中的储存的食物已经剩下不多，因为村子的粮食在野武士最初的攻击中都被夺走了。村子中的人现在都忍受着饥饿的剪熬，特别是志津姬，她身上的伤恶化的话也就意味着任务失败了。一方面为了重建村庄、另一方面为了公主的康复，力丸和彩女决定要把被抢夺的粮食从野武士那里夺回来。村长告诉他们看见敌

人把粮食运往村子北边的山的半山腰，可能那里就是敌人的粮食库。但敌人众多怎样才能夺回粮食呢？力丸提出了阳动作战，即诱敌计划，一人把敌人引开，另一人侵入夺回粮食。

野生の咆哮

大将战，成功消灭敌人把野武士掠夺走的村子的粮食夺回来



任务要点：按照之前的计划，顺利地潜入敌人的地盘。本关地图很小，敌人的粮食库就在左上方，进去后就发生BOSS战，对手是一只恶熊。恶熊的攻击方式有两种：冲刺攻击和扔物品攻击。其中冲刺攻击后它会晕眩，这时也是反击的好机会。总的来说难度不大，四个竹串就结束了它的性命。



黑风：村井，公主还没捉回来吗？

恶之介：对不起……黑风大人。

黑风：不管怎样也要把公主从他们手中抢回来，对手是什么人？

恶之介：有两个人，男女二人组的忍者。

黑风：只是两人而已，有这么难对付么。

恶之介：嗯恩……

黑风：之前的追捕让公主受了伤。不管如何，在公主的伤好之前要把她捉回来。

恶之介：遵命，就交给我吧。对了，黑风大人，你还记得我们之前的约定么？

黑风：这个，到时就会实现。你们尽快动手吧。这次只许成功不许失败。

恶之介：我明白了。

竹林：その二

阻止来侵略村子的敌人的进攻，防御线被突破的话任务就失败。

任务要点：地图比较宽阔，设多几个陷阱在敌人前进的方向吧，灭掉五个敌人就算成功了。

彩女：力丸，还好吗？最近的敌人实力比较强了。

力丸：是么……真想不到他们是和野武士一伙的。

彩女：从他们的服装和八角之纹来看，他们就是八角派来的人。肯定是八角的手下！那么，八角就是这些野武士的幕后指使者？

志津姬：彩女……

志津姬挣扎着坐起来。

彩女：啊，你伤还没好不要动。

志津姬：八角的人来到这里了么？

彩女：没错……但是，志津姬，你知道八角为什么要捉你回去吗？

志津姬：嗯……不过八角捉我回去并没有杀我的意图。

彩女：八角那家伙不会杀你？到底是怎么一回事？你、你不是从八角那里逃出来的吗？究竟八角的企图是什么？

力丸：……彩女，这个我们没必要知道。

彩女：不，力丸，不管怎样还是知道的好。

力丸：志津姬……

于是，志津姬就开始对力丸和彩女从头说起这事情：

志津姬嫁给八角景正一年多来，一直平安无事。景正虽然脾气暴躁，但是一直以来对志津姬都很温柔。但是，在不知不觉中景正的性格突然大变。从他眼睛中射出疯狂的眼光，即使对亲人也开始实行暴虐。同时，连志津姬也因为无法理解景正的奇特行为而感到困惑。志津姬看到那样古怪的景正，渐渐的感觉到了一种恐怖。不久，景正就开始强迫志津姬进行一种奇怪的仪式……志津姬本人很讨厌那个仪式，但是景正非要志津姬继续下去。志津姬不能抵抗景正，只能祈祷每晚的仪式能赶快过去。景正疯狂的举动伤透了志津姬的心，志津姬不久

就对他死心了。最后，无法忍受的志津姬终于决定带着数个随从出城。在当天的仪式即将开始之前，志津姬在随从的带领下准备趁天黑溜走。但是，站在逃跑的志津姬面前的人，正是景正。

志津姬：我拼命地想从景正处逃出来……于是那个时候，我拿出藏在在怀中的小刀刺向景正……

彩女：这就是景正的眼睛受伤的理由吗。

志津姬：嗯……

彩女：对，你那样做完全没错。

志津姬：但是……由于我的原因让景正失去了一只眼睛，都是我的错。景正要追杀我，一点也不奇怪。

力丸：志津姬，不管怎么样总算明白事情的缘由了。

彩女：等你的身体康复后我们就去乡田城吧。

二つの咆哮

村庄来了两个巨大的身影

从深夜中传来村人的悲鸣

（挑战期限有限）



任务要点：那巨大的身影就是两只熊了，一开头还是向后退为妙，不然会被它们捉住当排球打。逃到角落里设下连环陷阱等着它们到来吧。

继续执行其他任务，发现围攻村庄的敌人中出现了侍，看来八角已经动用真正的力量来夺取志津姬了，另一方面村庄的食物又快没了，力丸和彩女的战斗还得继续。面对目前这糟糕的状况，力丸建议报告给松之信，面对众多的敌人，力丸说要留一人在村庄守护公主，另外一人从村子南部的街道出发前往乡田城。

梦雨雫

通向乡田的途中站立着一个男人挡住了去路，大将战。



任务要点：不要说都能猜出这男人是恶之介了，原来黑角和他约定，如果他能夺回公主的话，就可以成为八角的武将了。他带的手下很多，而且他会放毒手里剑，自然不能和他正面交锋，边打边逃边设陷阱吧，还有带几个回复就万无一失了。

失败后的恶之介说出了熊吉这名字后就倒地身亡了，熊吉是谁？彩女也不知道。清除了障碍，接着彩女就朝乡田城走去准备向松之信报告。然而松之信收到八角景正的通告，要求将逃往乡田国的志津姬交出来，里面还说不接纳这通告的话自己就会用非常粗暴的手段来报复。松之信陷入苦恼之中。彩女向他报告了才贺村的状况，根据状况，松之信回答八角：志津姬由于意外事故身亡。松之信拜托彩女他们要好好保护好志津姬，而他自己也得准备抵抗八角景正。

从现在的任务开始就会出现侍了，力丸用斩杀攻击不能将侍一击必杀，最好用忍术连击来对付侍。而彩女由于背后攻击力高而用斩杀刚刚好能解决侍。

梦の终わりは

梦想破灭的男子们的最后之战

任务要点：所谓“梦想破灭的男子们”就是



那些野武士了，力丸他们为了救出村姑而前往他们的老巢，虽然敌人众多，不过都是野武士，能力很低。各个击破一路杀到左上方，切换到另一场景，在粮食库附近找到村姑就算完成任务了。本关挑战期限有限。



收到乡田松之信回复的景正很恼怒，不过他们还不知道志津姬的所在，不过志津姬被发现也只是时间的问题。黑风向景正保证一定要把志津姬夺回来，同时也为恶之介的失败感到惭愧。于是景正便叫黑风带兵前往乡田，要让松之信知道八角军的厉害。



继续执行其他任务，回来村庄发现志津姬在惨叫，原来之前的箭使得志津姬的身体发生急剧变化。村长看了下志津姬的状况，说志津姬有了孩子，从身体上看上去已经很明显了。但是阵痛使得公主的身体发生异常，再这样下去公主就会有生命危险。村长告诉力丸和彩女，这个村子西边的岩场生长着一种叫夜月草的药草，传说喝了这草药就能止痛。虽然是传言，但力丸也只能宁可信其有了，然而那岩场此时已被八角兵包围着。

夜月草

在岩场深处寻找夜月草

任务要点：驻军在这里的黑风在力丸他们之前就发现了夜月草，要想得到夜月草就必须



打败黑风了。此战是单挑战，本以为黑风很强劲的，谁知他只会跳跃攻击和放手里剑而已。一边避开他的攻击一边设下三个地雷引他踩上去就解决他了……失败后的黑风交出夜月草后就一命呜呼了，不过他也算个很有正义感的男子汉了。

由于夜月草的功效，公主的病情有了好转，躺在床上安稳地睡着了。彩女想起了那个仪式，怀疑景正使用乱心对志津姬施加了妖术。而另一方面景正在奸笑，因为他感觉到那个仪式已经成功了，说开门的“键”已经掌握在他手中，不久全部都结束了，然后召集全部的军力准备向乡田进攻。

予兆

消灭出现在竹林中徘徊的妖怪



任务要点：竹林中出现很多饿鬼，而且能力也较强，即使用彩女的斩杀也不能即杀他们。还是推荐忍术连击，被发现了就快逃。

救出：その五

不被敌人发现，成功地救出村姑

任务要点：从敌人口中知道这些敌人原来是熊吉的手下。另外等级五的任务难度稍为增加了，被敌人发现就会失败。所以只能避开敌人潜入，不能避开的就用忍术连击打倒敌人，

因为现在的敌人是不能用斩杀一击就能了事的。最后在左下角那里就能够发现村姑，任务完成。

执行几个任务后收到传令，从乡田来的使者向力丸和彩女报告说八角的兵队——八角拳兵已经开始全力攻击乡田了，松之信叫两人尽快赶回来和乡田军汇合。另一边乡田赤间联合军已经和八角军发起了战争，但是八角军中有很多呼召唤出来的怪异的死人兵，就连精锐的乡田军也陷入苦战。而这些死人兵肯定是景正用邪术召唤出来的，才贺村在乡田和八角二国的国境间，成了重要的战争场所，才贺村的处境更加危险了。

继续执行其他的几个任务，现在的任务难度比较大了，要善用忍术连击，否则就算你能完成任务，成绩也会惨不忍睹。

回到村中公主的房间，突然听到空中传来一阵响声，志津姬受到村外景正的召唤，想要前往景正那边。村中笼罩着一股不祥的气息，于是力丸和彩女决定朝着迷之声音的方向进行调查。

呼び声

追逐传出呼唤志津姬的迷之声音的场所，大将战

彩女：没人……杀气……谁！

景正：(奸笑)原来是从乡田来的东忍流忍者。我是谁？你看了这眼睛就知道我的身份了。

彩女：阿……那个眼睛……难道你就是……！

景正：看来明白了，没错，我就是……八角的君主，八角景正！

彩女：不会吧，一个人来到这里到底想干什么！

景正：听着，我是来领回志津姬的孩子的。

彩女：混蛋，你到底对志津姬做了什么！

景正：志津姬的身体是用来使那一位复活的……在她身体里的孩子，是我的希望，我的主！冥府之王！！！

彩女：冥府之王！你疯了吗？景正！

景正：哈哈哈，我就是疯了。但是，你也见到了，操纵死人也是靠冥府之王的力量。

彩女：难道……死人兵！就是这样召唤而来的？

景正：然后，如果要冥王复活就必须打开这个世界的冥府之门……等到冥府之门打开的时候，人间就会充满吃人鬼和死人，把这个世界啃噬！你们看着吧，这个世界就要陷入地狱了。

彩女当然不会眼睁睁地看着他的野心实现，一场激战就这样展开了。

任务要点：超简单的BOSS战，景正只会向前方放雷，很容易躲开。而我们只要四个地雷就解决他了，一下忍术连击就OVER了。

失败后的景正意识到只靠他自身的力量是无法使冥王复活的，于是就消失了。

继续执行其他任务之后，回来村子，发现天空中正在打雷，彩女感受到空气中弥漫着一股奇怪的气味。这时志津姬再度痛苦起来了，过了一下就坐了起来，这时她的样子很奇怪，原来冥府之王即将复活了，接着她就离开了房间，力丸和彩女立即追了上去。

母として

身影消失的志津姬

以及紧追在后的力丸和彩女

冥王来到了这个世界，他的目的就是要建造暗之城和打开冥府之门，让通过冥府之门过来来的死人啃噬人类变成死人，将他们变成他的下仆。然而，志津姬的意志还是存在的，作为冥王母亲她绝不允许这种事情的发生。

任务要点：任务的目的是寻找志津姬，只要来到地图最左下方即可，需要绕几圈才能来到。仪式虽然成功了，但志津姬的意识还强烈地存在着，使得冥王不能自由行动。之后切换到另一场景，全灭敌人后来到最左上方。

冥王：你想干什么！

志津姬：哈……哈……固执的孩子……和景正一样。他也是，无论怎么说都不肯听的性格……力丸……彩女……为了我给你们添了很多麻烦。还有乡田的各位，一直以来打搅了，非常感谢你们。

当力丸他们赶来时，发现公主站在悬崖边。志津姬为了不让自己的孩子给别人带来灾难，纵身跳了下去。然而在悬崖下面的景正在奸笑：愚蠢的志津姬，愚蠢的东忍流，公主的孩子已经掌握在我手中了。我的愿望就要实现了，冥府之王就要复活以及冥府之门即将打开了。看到志津姬落到景正手上，力丸和彩女决定回到村庄，景正必定会来攻击村子的。一方面要全力保护村民的安全，另一方面要查找景正的住所，为了再次把志津姬救出来。





执行几个任务后回来村子发生一阵震动，二人跑到村外一看，只见到村外出现了一座城——暗之城，冥府之王复活所居住的城。力丸他们确信景正和志津姬肯定也在这城内，要救出志津姬就必须冒着生命危险潜入城内。



冥王复活

突然出现的暗之城

潜入、最终之战

任务要点：路上的饿鬼可以不理会，上了两个楼梯后就遇见了景正，不过他已经不再是原来的景正了，现在的他叫狗比罗，是冥府的使者，冥王未复活的时候他已经夺取了景正的身体，然后利用志津姬，志津姬的孩子就是冥府之王的寄宿。

他的实力比景正强了很多，雷攻击在这么小的区域内也很难闪避，还会跳跃攻击和冲刺攻击，事先多准备几个神命丹吧。之后在后面的房间发现倒在地上的志津姬，然而这时志津姬漂了起来，原来冥王终于复活了，任彩女怎么呼唤志津姬也没用，无奈之中迎来了最终之战。冥王的攻击方式多样，一种是放出光球攻击，躲避时注意光球是会散开；一是用雷电连续攻击，你一停下来的话就肯定被打中；一是进行普通攻击，这时就要立刻离开他身边的范围。而且冥王漂在空中，这样陷阱就对他没用了。推荐用爆炸风车和炸弹炸他，胜利后他就恢复意识变回志津姬了。这时暗之城发生震动快要崩塌了，于是众人立刻逃了出来。就这样一切都结束了，志津姬体内的孩子也消除了，现在正在村长家中休息，于是力丸和彩女就回乡田向松之信报告任务完毕了。最后就是欣赏







文 ChinaGba 吓一个就是你　编 铭风

Contact コンタクト™

Contact

Contact

◆MMV◆RPG◆2006年3月30日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi网络◆推荐玩家年龄：全年龄　NDS

不经意地回想才发现，原来《Contact》竟然是NDS平上的第一款非系列传承的原创RPG游戏，而且并非出自老任之手，其厂商是我们再熟悉不过的"《牧场》系列"缔造者MMV。以外太空接触为题材的《Contact》不仅新意十足而且融入了众多养成要素，料理、钓鱼、交友也为RPG这个游戏类型更添了一分姿彩，相信这也是制作《牧场物语》所带来的灵感吧。游戏风格清新，舞台丰富，故事情节紧张刺激也不乏幽默，可供玩家收集的要素以及各种隐藏事件更是非常之多，保证了足够的可玩性。再配上Wi-Fi，能够与全世界玩家共同冒险，相信一定能够让你乐在其中。下面就为大家献上这款神奇RPG作品《Contact》单机版的全部精髓。

系统详解篇——玩转《Contact》世界·必读

操作系统

作为一款NDS游戏，对触摸屏的利用如何不仅关系到游戏是否优秀也关系到操作是否便捷。总的来说，在《Contact》中的所有操作都可以通过下屏幕触摸来完成，包括人物的移动、调查、战斗和使用道具等，你的触控笔就如同鼠标一般。尤其是在对抗一些大型BOSS时，充分利用触摸屏能够使战斗更加轻松更加有趣。不过在平常状态下笔者个人感觉还是使用按键比较顺手，例如对话和普通攻击，触摸的话还得进行选项选择，按键就可以快速地直接对话。所以从这个层面来说，如果将触摸比作鼠标，那么按键就是非常方便的快捷键了，根据自己的习惯和喜好来进行操作吧。

十字键	人物移动/光标移动
A键	对话/确定
B键	进入攻击状态/取消
X键	使用特技
Y键	进入物品MENU
L键	切换/选择攻击对象
R键	博士贴纸

博士和他的狗



是他们引发了这个故事，并贯穿于游戏始终，为主人公提供各种信息。在游戏中博士会一直在上屏幕与主人公保持通讯联系，作出一些提示。当主人公睡觉时，博士的飞船画面就会挪到下屏幕，此时玩家就可以体验一把迷你任天狗了，点击屏幕让小狗吃饭、休息、练爪子和学习电脑，自然也可以抚摩小狗，这些都会不断提高好感度。需要注意的是，不要去点小狗的敏感部位，否则它会生气。另外，大家是不是觉得这只狗的叫声很像猫呢，其实人家是一只很想变成猫的狗。(－。－)

通过贴纸把小狗召唤出来后它可不仅仅只会攻击哦，例如你总把它点生气了的话，它出现后也就也会做出生气的姿态然后令敌人陷入恐惧状态，很有意思，大家在游戏中多多尝试和留意吧。

角色成长

不同于传统的RPG游戏，《Contact》中的主人公并非是在战斗中单一的提升总等级，而是将各方面的成长一一区分开来。作战能力方面有：力量、防御、命中、敏捷、知力、体力和速度；武器方面有：斩击、打击和徒手；魔法方面有：地、水、火、风四属性；人际方面有：名声、勇气和善恶；养成方面有：盗取、钓力和料理；防御方面有：斩击防御、打击防御、地防御、水防御、火防御和风防御。怎么样，够细吧，每一项都有自己的等级，都需要通过冒险中各方面的应用而不断成长，打造只属于自己的个性角色。普通能力的成长见右上表格。此外，斩击、打击、徒手以及地、水、火、风四属性会随着相应攻击方式的使用次数而提升，新技能在能力达到一定等级后出现。



人际方面：在杀死敌人后就会增长名声，善良度也会增加，而如果你杀死普通动物或人类的话，就会降低善良度，数值变为负的后很多人看到你就直接跑开了。(游戏中当你的实力高出某些怪物一大截后，那些怪物也会很滑稽的慌忙逃窜)不过在游戏中有些任务或特定道具都需要你去杀人。游戏本身的自由度也非

能力	成长方法	相应效果
力量	通过攻击	提高攻击力
防御	通过承受攻击	提高防御力
命中	通过有效的伤害	提高命中率)
敏捷	通过躲避攻击	提高躲避率和攻击速率
知力	通过魔法的使用和读书	提高魔法攻击力
体力	通过战斗	提高HP上限
速度	通过行走	提高行动及逃跑速度

常高，任何非主线剧情推进者都可以杀害，(寒，可爱版《GTA》么……)当然之后还是能复活的，怎样处理就全看玩家您的了。(不过经笔者在具体游戏中发现，当你把善良度升到100级后再杀人也就不会再降了，估计这也是对之前始终做个好孩子的奖励吧，建议到了100级后在去做一些需要杀人灭口才能完成的任务吧。)

养成方面：偷盗技能要在得到盗贼装后才能习得，相应的盗贼武器也必须在身着盗贼装时才能装备，另外很多宝箱都对偷盗技能的等级有要求，只有在学会开锁技术后才能打开宝箱和门锁，而偷盗技能会在使用后增加经验值；料理技能的觉醒必须要得到厨师装，相应的厨师武器也必须在身着厨师装时才能装备，料理技能的等级随着料理制作而增加，同时可配的素材也会越来越多(初期最多只能同时加入两个素材来烹饪)，一些高等级食物就需要在达到一定的等级后才能制作出来；钓者装在装备钓竿武器后便可在任何水域垂钓了，看鱼漂沉入水中马上按A键或点击屏幕相应位置即可，钓到的成功率取决于钓力的等级，并且水中能钓到的可不只是普通的鱼，很多特定的水域能钓到相关的任务物品(宝石、宝岛的碎片等等之类)，在此小提示一下，例如便池……也可以的哦。

神奇贴纸

贴纸是《Contact》中的一大亮点，分为两个种类：博士贴纸和装备贴纸。它们会随着游戏的进程不断获得，使用后可以回船内与博士

博士贴纸一览	
"问号"贴纸	作用为将敌人变成不会主动攻击的动物
"爪子"贴纸	作用为召唤博士的狗
"帆船"贴纸	作用为快速回到船内
"绿石"贴纸	作用为回收绿晶石
"星云"贴纸	作用为召唤博士与小狗的星座回复HP
"气球"贴纸	作用为召唤气球攻击
"日月"贴纸	作用为太阳对敌人造成伤害、月亮令敌人陷入昏睡状态

对话来补充，使用方法为：先按R键或点击屏幕右上角的卡片图标，之后使用触控笔撕开你所要使用的贴纸，再贴到屏幕的相应处即可。而装备贴纸就相当于同类游戏中的人物装备了，在游戏中通过打怪获得，撕开才能看到附加的能力，但撕开后就必须装备，否则只能作废，被替换掉的贴纸也会作废，而人物最多只能装备四张，按照自己所需要的情况来取舍吧。



战斗系统

可能是顺应当前的大趋势吧，《Contact》的战斗也是即时的，在场景中与敌人接触就会开始战斗，玩家需要按B键进入作战状态，此时行动速度就会变慢，想要跑开就再按B键。不过人物的攻击是自动的，玩家所能控制的只是方向和走动或更换攻击对象；但特技和魔法可以自己选择使用，会消耗EP。游戏中没有MP的概念，EP槽上限为5个，需通过消灭敌人来积攒，平时不用省，因为每杀两个敌人就能攒出一格EP。游戏中的敌人也都有自己的可视范围，在其没有注意到你时提前进入攻击状态，靠近后可先制攻击，越强的敌人反应越灵敏。另外敌人与动物之间也会产生攻击，如果在初期不想降低自己的善良值可以借助他们的残杀得到一些物品。

在战斗中可以随时吃食物补血，但要注意相应的腹满度和消化时间，一旦吃饱后就无法再进食了，只有等待逐渐消化。所以如果只是为了加血的话就不要食用那些很占胃、消化还慢的食品，否则在战斗过程中没HP了却无法进食可是欲哭无泪啊。另外，进入攻击状态后所攻击的对象有四种反应情况。



白色指头：敌人没有发现你或在逃跑中。

黄色指头：敌人与你进行战斗或追击中。

绿色指头：对方并非敌人不会进行还击。

红叉指头：被敌方控制而不能攻击或对方为特定人物不能杀害。

女孩子们

完成了有些岛的任务后，就会出现女孩子，玩家是可以追求她们的，通过与其对话或送其喜欢的东西来不断提高好感度，当好感度达到一定程度后女孩儿就会主动要求上船，之后就能和MM一起生活了。游戏中可不止一个MM，看来，在《Contact》的世界中，只要肯下工夫，做个再世韦小宝也不是完全不可能啊！不过需要注意的是，有些女孩子是很在乎人物的善恶值和声望值，当你发现与哪个女孩对话时出现心裂的情况或者送其喜欢的东西也没有红心出现的话，就要注意一下自己的声望值了，有的女孩对这个的要求可是很高的哦！下面为大家列出各岛上女孩子所喜欢的东西。

地点	人物	种类
ラ・ツェフビーチ	女赛车手	宝石类
カルドキア	黑妹	花类
アルメカ	树后女孩	虫类
エイジス	小镇左上方女孩	贝壳类
ハバラとう	一楼右侧女孩	电子邮件

OK，通过系统方面的介绍。现在的你是不是已经很有进入《Contact》世界的信心了呢？那还等什么，Come in please！



《Contact》主线流程篇

开端

大大的"Contact"字母下，一艘画面风格与如今这个时代格格不入的宇宙飞船的内部呈现在你的眼前，博士在敲击着电脑的键盘，旁边的小狗闪着大眼睛看着你。用触控笔点点博士让他意识到你的存在，知道了你的名字后，他又问了你住址啦、喜欢什么啦、讨厌什么啦等等，明星档案么？就在这时，飞船的警报系统突然响起——一道红色的火光朝着博士的飞船扑来，在黑暗的宇宙中，绿光与红光飞速闪过。



画面转向一颗弥漫着气层的星球，一个名叫切利(チェリー)的男孩在幻境中追寻着一个着装奇特的少女，在一座城堡的大阳台上，他终于追到了她！

但这似乎只是一个梦，躺在长椅上的切利揉了揉睡眼，坐了起来，这才发现已是黄昏光景。而与此同时，博士飞船遭到了那艘红色火焰飞船的攻击，飞船的能量绿色动力在受到伤害后变成为一颗绿晶石掉了下去，正好落在了切利的旁边。好奇的切利低下头试探着捅了捅这个新鲜玩意，可这时，博士的飞船从天而降，博士走下飞船收回绿晶石，眼看着那道红光就要追来，便朝着眼前一脸惊讶的切利说："这里很危险，先上飞船再说。"

飞船再次起飞，太空中，红光飞船仍在追击，博士操作着飞船努力躲闪它的进攻，但最终还是被击中了，飞船失去了控制开始坠落……

不知是过了多长时间，也不知这里究竟是哪。切利倒在海边，而从现在开始，就需要屏幕外的你和切利一起帮助博士找回飞船绿色动力——散落在这个星球上的绿晶石。那些是飞船的动力，同时也具有巨大的能量。这就是为什么红光飞船上的人攻击博士的原因，他们想要得到绿晶石并操纵其能量，必须要赶在他们之前回收绿晶石。另外博士还告之，绿色动力的能量很可能已经导致这个星球的某些地方出现魔物了！用触控笔点醒切利，冒险就此开始！

むじんとう

这是一座典型的热带小岛，沙滩和椰子树相映成趣。右上穿过洞穴，切利发现了一艘豪华的帆船，原来博士将自己的飞船连在了这艘船上。船舱内，左边通往博士的飞船，右边是厨房，穿上厨师装后就可以在这里制作料理了，中间是切利的房间，床用来存档、浴缸用来恢复体力、换衣间内可以更换服装、地球仪则用来选择所要冒险的舞台。

大概熟悉一下就可以出去寻找绿晶石了，博士给了切利通讯机并传授了一些作战技巧和贴纸使用方法后，切利带着些许的兴奋和紧张走出帆船。最初洞穴的敌人为绿色长植物，它们不会移动，在这里可以先好好适应一下战斗。这里的椰子树上有的是结了果实的，你可以点击屏幕帮切利摘下来，能恢复20HP，在初期还是比较有帮助的。下行干掉挡路的家伙进入下方的洞穴，在这里可以顺左边出口出去，外面的宝箱里能够得到第一把武器さびたナイフ，总比赤手空拳好，装备上吧，向右走出洞穴。

继续向上进入洞穴，里面都是些可爱的猪，往上边走，左面的暗道里有宝箱，能够得到一些钱。在洞穴深处，发现了第一颗绿晶石，赶快利用贴纸将其收回吧。接着博士发来信号赞美了一下，然后又告诉切利，在右下角落里似乎有一件很漂亮的服装。



服装收集 这是游戏中的第一件服装，位置也已经很

明显地给出了，顺着隐藏的暗道走下去便可以得到了。“AquaRain”水忍装入手，并觉醒水系魔法。

之后就可以返回船上了，不过先别急，在都是猪的洞穴会发现一只猴子往右下方跑去，走出去来到一片浅滩，切利意外地发现了一个漂流瓶，里面的信中写着：“料理人向您诚意推荐物产资源丰富的ラ·ツェフビーチ岛。”之后再回到船上与博士对话就能够更新这个小岛了。

服装收集 来到ラ·ツェフビーチ岛，下船后没走两步，就看到一位啥也没穿只戴顶厨师帽子、手里还舞着铁锅和炒勺的家伙。与之交谈，原来人家是在进行料理技术的修炼，衣服刚刚给洗了，正挂在后面晾呢。就在这时，那只怪异的猴子突然蹦了出来，它居然拿走了厨师的衣服自己穿上了，然后飞快地跑进了右边的山洞。切利赶忙跟进山洞，一路寻着它的身影。在山洞的右上方，切利听到了那猴子的尖叫，原来一只红色剑齿虎盯上了它，为了衣服就去救救它吧（穿着刚得到的水忍装，用水魔法攻击对其伤害很大）。把被吓乖了的猴子领回料理修炼者那里，“la cuicine”厨师装华丽到手，同时习得料理技能，今后在船内的厨房以及其他有篝火有燃气灶的地方就都可以制作料理了。可那只猴子呢？切利一转头，却发现它飞快的穿过树林，消失了……



虽然在ラ·ツェフビーチ岛得到了了一件衣服，但却似乎有些问题，那只猴子好象在故意让切利发现漂流瓶发现ラ·ツェフビーチ，然后再到岛上与切利周旋，这其中肯定有阴谋。赶快前往下一站カルドキア吧，红光飞船上的人很可能已经开始行动了！

カルドキア



カルドキア的建筑很有特色，都是向地下发展的，而底部是古老的遗迹；右侧的水井是人们日常的淡水资源(有了空瓶后可以装水)。一踏上カルドキア岛，切利就听到有人说：“前几天有个人进入了遗迹内部，但到现在还没回来，真是好危险啊！”博士的信号马上传来，他觉得这很有可能是攻击他们飞船的人正在寻找绿晶石，一定要尽快前去。

这里下方的石帐篷内可以买卖物品，之前打出的钱终于可以派上用场了。进入上方的石帐篷，这里是カルドキア岛的中心，右边的是餐饮空间，人们都在谈论着遗迹里危险的事，(上面的书柜可以阅读，增长知力)左边是儿童休息和玩耍的空间。在最左侧，前进的铁门牢牢地锁着，难道后面就是通往遗迹的路么。与中部正上方的长老交谈，他却和切利说：“根本就没有什么失踪的事，请安心观光。”切利知道那个人很可能就是寻找绿晶石的人，并且被绿色动力感染的魔物对于这里的人们来说也是十分危险，所以自然不能坐视不管。

他正想再到左边的铁门处好好看看，却发现一位身着猎装的考古学者站在前方，看到切利后他马上走了过来，询问切利是否愿意和他一起到遗迹中探索。看来就是这家伙了，跟着这位考古学者スプロール打开了那扇铁门，切利走了进去。

正上方的路被巨大的闸门挡住了，左行穿过有一扇从里面锁住了门的大厅，切利停在石台处，接了博士的信息后切利触动了机关。闸门缓缓地打开但又开始逐渐闭合，以最快的速度冲过去，终于赶在闸门关闭前倒地扑了进去。右行之后向上走到户外，露天的床铺和浴缸厚道地躺在那。

服装收集 在通往户外的空间继续向右不断深入的话，会在尽头遇到一位正在忙碌中的矿工，站在一旁小等一会儿，他就会停下来休息，矿工服装脱在了地上，赶快捡起来吧，第



三套服装“土龙”矿工服入手，并习得土系魔法。

而在享受了露天浴后就可以继续向上前进了，建议多利用这处恢复点到上面去打打敌人增长一下各项的等级、积攒一下EP值，也没准会打到好武器哦。二楼的粘土人会使用土旋风，在战斗中多注意取消攻击状态跑开躲避。下面的休息室会直通到大厅那扇打不开的门处，从这面就能够打开了，回去的时走这条近路就可以了。这里前方空间的阴影对面有一条隐藏道路，里面的宝箱内有173大元。

向上走接到博士的信息，他说他已经能感觉到绿晶石的能量了。而就在要通往内部的高台处，那个考古学者スプロール突然出现了，他显然是在利用切利，而此时的他拦住切利奸笑着说：“好了好了，非常感谢，可到了这里



就已经够了，你可以回去了，接下来的我自己来处理就可以了。”可已经发现了绿晶石的下落怎能离开！切利摆出攻击姿态。

与スプロール的战斗可以边打边闪，先走下高台然后攻击其一下后马上跑开，便可轻松躲开他的挥刀，如此反复即可。另外还有一个很狡猾的手段，开战后马上往下跑再拐弯，便有一定几率把他卡在楼梯口，此时就可以尽情地虐了！

“哼，好吧，可我告诉你，绿晶石已经散落在世界各处了，你可要加快脚步啊！”失败后的他瞬移离开了。拣起他掉落在地的长刀クラウディソード(对人形系+50%)。继续前行，那扇门实际上是应该往右边拉才能打开的。干掉四个红色使魔，来到遗迹的尽头。果然，一个头顶着绿色晶体的岩石巨怪挺里在那里，看来绿晶石就在它身上了，开战！

岩石巨怪的攻击方式主要有四种，双臂攻击(看到手臂抬起马上跑开便可)、飞石攻击(石头会自上屏飞下，看准轨迹来躲闪)、地震(会造成一段时间的持续，但伤害不大)以及吸血。先打掉其两个手臂，之后岩石巨怪便会开始使用吸血并释放三块石头的飞石，攻击头部才可对其造成伤害，胜利后收回绿晶石。

沿着休息室的小路回到遗迹大厅返回カルドキア中心，无论怎样，绿色动力所导致的变异魔物必须尽快解决，也必须尽快收回它们不至于落到别人手中。回到船内，与博士交谈，地点更新アルメカ岛。

アルメカ



森林茂密的アルメカ湖光山色幽雅恬静，不过在这片安逸中却似乎隐匿着一丝不安。果然，前进不久，一位老者叫住了切利，他告诉切利整个アルメカ已经被部队给控制了。当他看到切利通过通信设备与博士联系，马上警觉起来，“你带着无线通信器，你是研究部队的士兵？”切利连忙解释。老者告诉切利不宜在此长谈，便请切利和他一起到他位于西南角的房子中去。就在这时，博士发来SOS信号，原来有一个女子躲进了老者的家，好象有一队士兵包围在房子外面。

一路上要时刻保持老者和他的狗在后面紧紧跟住，不要让他们掉队，否则就无法触发后面的剧情了。会主动进攻的绵羊具有昏睡特技，而蛇的攻击有一定几率会导致中毒，宝箱内的解毒药一定要记得拿。山路旁的小屋孤独地立在那里，切利随老人与狗(好熟悉的字眼)一起跑了过来。毫无悬念的，一队士兵闪身而出，将他们团团围住，不论他们是为了什么，



切利都能感觉到他们没有善意。老者伸开双臂拦住房门，切利则上前迎战。除了红色的小头目，其他士兵就是些应景的，以切利现在的实力来说基本可以一下秒一个。

胜利后暂时转危为安。屋内，这位名叫ドーリー的女子仍惊魂未定，眼看着这样的局面，老者不得已向切利道出实情。原来这个部队专门从事一些生物研究，前不久绿色光芒划过天空，带来了不可思议的能量，研究部队正在预谋与其结合的人体实验行动，必须尽快阻止。是绿晶石！切利马上意识到，难道它被别人先发现了吗！（写字台上可以阅读增长知力）

顺着房子继续下行，之后的路上将布满士兵，有些时候倒是需要多发挥潜入的精神了。比起刚才的那几个杂鱼，实验基地的士兵都实力不凡，适当强化一下自己，争取能做到两下灭一个。在攻入基地之前可先回船恢复一下体力，顺便可在路上向一个科研人员购买物品，其中蓝瓶装恢复药ポーッョン非常厚道，HP+80，但腹饱只+5，消化时间也只有短短的10秒，建议多多购买。在他那还可以买到ポーッョン的食谱。在基地的护栏外，切利闪过几辆火箭导弹车，推开军物柜，进入基地内部。



这里护栏左角落宝箱内有一张“カードキー”磁卡，可以打开基地内部的一扇激光门，里面有三个宝箱，分别需要两把钥匙和盗贼装来开启，里面是三把武器。而军物柜是可以买卖物品的，开宝箱的钥匙就可以在这里买到，另外还有一张ハンバーグ的食谱。

服装收集 在基地门口士兵的身后，是一条通往飞机场的路，有四个身穿飞官服装的白痴在那伸开双臂练习飞行，发现主角后高呼着“发现敌机”就跑了过来。轻松的将他们一一击败后，他们很懊恼地承认自己败了（汗），将“WINdbLOW”飞行装送予了切利，风系魔法领悟。

穿过层层阻截的切利一路右行深入，（途中一个下方的房间内有两个ET外星人，总会掉圆白菜……）这时，一位研究人员突然冲出并大喊有魔物逃出！看来距目标不远了，切利走了进去。内部，切利发现还有一位研究人员半躺在右边的角落里。而左方，一条红花蛇急速爬来，扑向切利。比起之前的青色毒蛇，这条红色的显然更具毒性，皮也更厚了，解毒药要带够4个以上才不至于因中毒而令战斗陷入被动。

解决了变异的毒蛇，研究人员劝切利还是赶快离开吧。不理这套，继续向上，而接下来的敌人中又增加了被绿色动力感染的黑猫，成群地聚在一起，还是不要硬拼为妙。几个立体银方块攻击范围比较大，物理攻击对其的效果也不是很明显。在需要用磁卡进入的房间右边是基地的休息室，（里面墙壁上可以阅读增长知力）为了后面的战斗能够轻松一点，所以花点时间在这里刷刷敌人和EP吧。在一个大房间内，“老朋友”スプロール再次出现。他飞身而下，想要夺回绿晶石。这家伙的实力比上次略有提升，砍几刀就会出现会心一击，所以当HP少于1/4时就要赶快补血了。

再次失败的他仍旧心有不甘，他告诉切利，实验已经开始了。事不宜迟，切利奔向基地最深处，精灵样的少女ミント出现在他面前，不知道为什么切利对她感觉似曾相识。但少女闪进了实验中心，她要阻止切利夺走绿晶石。

屏幕上方是控制台，左边的研究人员负责派遣士兵、右边的研究人员负责启动磁场，而相对应的就是下屏幕左上角和右上角的正负两极，通过点击它们上屏幕的电视就会出现不同的频道，可以随机停止士兵的出现和磁场的效果。磁场主要有三种，

下屏幕右下角有相应的图标，其对切利造成的效果为，导弹/无法攻击、心/持续减HP、鞋/行动变慢。只有在清掉了一时间的所有士兵后，才能够对中间的主装置进行有效的伤害，建议使用特技。之后再借助打杂兵来攒EP，如此反复。消灭后收回绿晶石。

飞船内博士告诉切利，ミント就是红光飞船的头目，スプロール和她是一伙的，他们很可能也已经找到了其他的绿晶石，绿色动力的能量正在被他们所利用！马上目指下一站——エイジス！

エイジス

一走下船，切利就马上感觉到了这里炽热的空气和热带沙漠的气息。不远的前方，两座金字塔高高地耸立，而仿若海市蜃楼般的绿洲也乎远乎近地浮现在那里。沙漠中横行着各种怪物，其中毒蛇掉钱的几率很高，一掉就是100多的大金币，有空可以刷一会。左边空地有一间大屋子，但想进去必须要拥有“权利书”，权利书可以在エイジス的中心小镇里右角落的摊位购买，价格为10000元。穿过这片“热情”的沙漠，切利终于来到了金字塔脚下的小镇。

小提示：途中有木乃伊的空房间里有宝箱，内装タイカレー食谱。而在小镇入口外的摊位有很多料理素材销售。

环顾四周，切利发现左上方的一个空摊位有点特别，正想看个究竟，却见两个女子在谈论着金字塔的事，切利忙走上前去，她们看到切利带着武器，就问他是不是也是要到金字塔里探索。这时，一个又黑又壮的大汉走了过来，恶狠狠地打断了他们的对话，拉走了其中一个女子。看来金字塔内一定有问题，还是赶快到里面去看个究竟吧。（刚才的空摊位可以阅读增长知力）



服装收集 小镇左边有个一位女赛车手在修她的红色跑车（有钱人啊），这时可以到出售权利书的摊位购买“车のパーツ”给女赛车手，她就可以将赛车修好了，随后兴奋的她脱掉了外衣，身着比基尼华丽地驾车而去了（之后她将会在ラ・ツエフビーチ岛出现）。快回过神来捡起衣服吧，虽说是一位女性刚刚穿过的……“BackFire”赛车装入手，火系魔法习得。注意，在探索金字塔时会有需要用到此服装的地方，所以建议提前就搞到手。另外在旁边的水塘里可以洗澡恢复体力。

金字塔内果然有很多魔物，十分危险，但左边金字塔内的暗道紧闭着，右边金字塔内的道路也被一扇刻着浮雕的门堵住了，都没有办法继续深入。回到小镇，切利突然发现有一个扮相特别的男子站在左边金字塔的入口处，原来是他是专门从事古建筑探索工作的探险家，切利想也许他有办法打开那些机关，便同意与其一同前往探索。

探险家打开了正上方的暗门，二人走进了密室。两口古老的棺材停放在门口，探险家打量了一下，然后让先去切利探探路，他在这里勘察一下。继续右行，在房间内，需要装备对应类别的武器去接触图标来解除锁定（同时会给武器攻击等级各+5），之后便能打开房门。而下一个房间就比较麻烦些了，需要身着对应属性的衣服解除机关，利用“回船”贴纸来回更换吧，（各项属性等级也会+5）之后打开房门，里面的骷髅剑士比较强悍，宝箱里得到“フェリオの纹章”，接下来就可以通过它打开右侧金字塔的浮雕门继续深入了。

一路上，故事传说中的各种金字塔古尸随处可见，被魔化的它们都具有很强的攻击性，小心对付。黄蝙蝠不会主动攻击，可一旦你在它们的可视范围进入攻击状态的话它们就会不断追击你了，注意不要轻易惊动它们。



服装收集 在这里建议身穿矿工装，可在在右边金字塔内上楼梯之前的一个小角落里能发掘到オオミミズ，之后到军事地基所在的アルメカ岛的左上方，把オオミミズ交给

钓鱼的人，得到鱼饵后的他钓上了那只大海鳗，结果却被其一口吞了下去，(这不是在间接杀人么……)海鳗吐出了他的衣服，悄然游走了。快捡起这用人命换来的"fisher"钓者装吧，同时习得钓鱼技能，鱼竿类武器也可以在身穿钓者装时使用了。



经过不断的曲折上行(爬上一段楼梯后右下角落的房间是休息室)，在一条狭窄路段，熟悉的身影出现了，在镇上遇到的金发女孩子マリア・クラール和那个黑壮汉ブルーイ站在前面，身边还跟着那只在ラ・ツェフビーチ偷走厨师衣服的猴子，原来他们都和ミント是一伙的，而那只猴子当时果然是拖延切利的时间。看到切利进了金字塔内部，黑壮汉异常愤怒，他让女子先走一步，自己则拉开架势欲阻止切利继续前进，上前迎战吧。

攻击力高是黑色壮汉的最大特点(从体格也能看得出啊)，HP少于3/4后他便会开始蓄力攻击，能将人打飞，十分强劲。不过如果攻击速率够高的话，就有机会在他的蓄力过程中通过攻击打断他的出招。击败后得到拳套ビートナックル。

溃败后的他急忙用通信设备汇报侵入者切利的情况，之后瞬移离开。穿过休息室(可以在这里练练战斗等级)，前面的房间必须干掉所有的敌人才能打开通路，建议各个击破。上顶层之前的台阶左侧有暗道，里面的红色胚胎怪有一定几率掉落ステーキ食谱。

接近塔顶的时候，突然接到博士的信号，通过画面切利看到了在他头上面正在发生的一切，ミント以及ビートニクス、クラール、スブロール四人聚在一起，欲通过释放金字塔内所隐匿的力量从而得到被其融入的绿晶石！绝对



不能让他们的阴谋得逞，切利直冲上去。

上屏幕的金字塔会不停的变换环境，下屏幕中是四个外星人和一个按轨迹走动的光球，环境的变换改变的是光球的路线，而玩家所要做的就边躲避光球边不断通过触控笔点击或按L键改变攻击目标，在四个中找到其真身，不断对其造成伤害。此战整体难度不大。胜利后收回绿晶石。虽然破坏了金字塔内的阴谋，但切利知道他们是不会善罢甘休的。

服装收集 在返回时可以到这里的第一间休息室内(停放很多棺材的那间)往下走，会穿过暗道来到一个小阳台，这时便会看到一只大鸟飞在空中，用触控笔点它会掉落"盗贼の地图"，之后就可以在地球仪上更新バンブーアイランド岛去做盗贼装任务了。在バンブーアイランド岛的小房子里，躺在床上的老人已经奄奄一息，他问切利愿不愿意继承盗贼的遗志，满口答应后，他开始为切利安排试炼。第一个任务是寻找"丁字"，到カルドキア岛上方石帐篷内右边的门口，进入后，"丁字"就在最里面房间的右柜子中；回去交给老人后就会接到下一个任务，送信。拿给エイジス岛小镇上的那位曾阻止自己的孩子和切利交谈的妇女即可。再回到バンブーアイランド，老人会最后让切利打开房间里的宝箱，但尝试了半天也没成功，一旁老人的小孙子轻松将其打开，里面正是盗贼装。自己的心愿终于了结，老人安详地上天了……切利也终于得到了最后一件衣服"STEALS"盗贼装，同时觉醒盗贼技能，需要依靠盗贼装才能打开的宝箱和房门以后都可以去尝试了。



返回船内，通过博士的信号，看到他们四人竟然被金字塔内扭曲的磁力禁闭在里面了，他们大声求救，博士通过信号对其进行干扰。渐渐的，里面磁力慢慢消失了……一定要继续追踪他们的行动，切利朝着ハバラとう岛继续进发！

ハバラとう



整个ハバラとう就是一座巨大的电子购物大厦，总共有十二层，要注意在这里面打开宝箱的话都是会降低善良度的。另外在进入前可先在门口的自动售货机里买些补血药。一层、二层和三层还看似平静，可以购买物品，三层的楼梯口有书架，可以增长知力。来到四层，一个长得就像JS的店员向切利介绍他们的新发明，通过一种能量使各种家电活动起来，原来他们利用的正是绿色动力。马上就会见到这些电冰箱、吸尘器的敌人了(吸尘器有一定几率掉落フナ寿司食谱)，并且还真不大好对付。电冰箱的攻击能够附加冰冻效果，吸尘器则会不断的将人卷入。另外这些东西摆在屋子里还有真有假，十分狡猾，在靠近这些东西前最好先进入攻击状态看看有没有会攻击的再行事。

从五楼开始就会有大量的敌人涌来了，除了电冰箱和吸尘器就连手机也来凑热闹，而店员的特殊攻击很有意思，使用记价器随机打出数字，是几就会造成几点伤害。一路冲上去，七楼是休息室，自然又可以上上下下地刷敌啦。

来到九楼，前面没有路了，而房间正中，一个店员向切利指了指一台赛车游戏机。这是“死亡游戏”，是将真人放入游戏中，只有完成游戏里的任务才能继续前进，否则就将死在游戏中。一进入游戏就先一路跑到终点，然后干掉追上来的所有赛车，便会获得冠军。走出游戏后两边是床和浴缸。之后就可以继续前进了。十楼中有一条小路比较隐蔽，其实只要在阴影下直行便可。十一楼又是“死亡游戏”，这回变成了类似《魔界村》的骑士游戏，难度也增加了不少。

这里要多利用先制攻击减少伤害，城堡前的亡灵骑士相当于BOSS级敌人了，特技招呼吧。城堡内的幽灵那可是相当的多，一个一个地吸引，千万不要被包围，否则会死得很惨。穿过长吊桥进入最后的城堡，这里俨然是一台FC主机的形状，在手柄II处走出游戏。

顶楼，终于见到了那四位，原来，他们要在这里开演唱会，很多观众已经入场了。不用多想切利就知道这一定是他们收集能量的阴谋(好艺术的阴谋啊)。演唱会开始了，键盘、吉他、架子鼓再加上主唱，还真像那么回事，但在华丽背后隐藏着的邪恶才是这场演唱会的真正企图。切利挣脱开两个工作人员的阻拦，一越冲到了舞台上。

“什么！又是你……切利……”音乐戛然而止四人的目光全部投向切利。眼看计划又要落空，スプロール突然从背后撞倒切利，然后拔剑指向他。台下一片嘘声，スプロール慌忙地说：“快收回能量！”绿色的光球一颗一颗的从观众里集中过来，然后他们转身离开。切利连忙爬起来追了出去，但恍惚间，他的意识仿佛一下子停止了，渐渐昏睡了过去，而在朦胧中他听到台下响起了“向勇者切利致敬”的欢呼音！

再清醒过来，切利发现自己已经回到了船上，并且还收回了一颗绿晶石。他独自静了一会儿，然后走进博士的飞船。眼前的博士似乎有一丝犹豫，但切利的信念却非常坚定，他必须继续！ヴェルモンタルじょう，那里应该是他们最后的聚集地了。

ヴェルモンタルじょう

帆船航行在茫茫的大海中，突然间，天空骤然变得一片黑暗，狂风夹着暴雨席卷而来。船在一点一点地偏离了航向…… 终于在风雨过后靠了岸，但这里并不是ヴェルモンタルじょう，通过信号显示这里名叫リゾとう。带着疑惑切利走下船，在右边的高台上，金发女子クラール正在弹奏着，果然是他们搞的鬼。进入左边的房子，穿盗贼装或用钥匙打开里面的门，发现后面还连着一个山洞，估计能够通到上面高台。洞里面有很多流着泪的海龟，虽然



是敌人但外表很可爱，它们还会掉落蛋。

走出山洞，正好出现在クラール身后，趁着去她调音箱的时候，赶快用“晴天のマーチ”乐谱(需在ハバラとぅ大厦二楼花10000大元买下，推动情节的必须商品)换下“岚のソナタ”乐谱，然后她再回来弹奏就马上能够拨云见日驱走乌云，通往ヴェルモンタルじょぅ岛的暴雨马上转停了。看到这种状况，本来想用这种方法阻止切利到达ヴェルモンタルじょぅ的她大吃一惊，赶忙瞬移离开了。不管那么多，马上起航奔赴ヴェルモンタルじょぅ!

暗淡的湖光映着阴森的古堡，这里就是ヴェルモンタルじょぅ了。穿过几只大鸟的包围冲进第一座城堡内，这里的敌人主要有骷髅、海蝙蝠、魔法师和圣骑士。魔法师能掉落三种杖，非常厚道，建议多刷刷；圣骑士非常厉害，会利用隐身防御物理攻击，此时就必须得使用魔法了。入口处向里走一点后有一条暗道，宝箱里是ボルッチ食谱。另外城堡里很多宝箱及宝箱怪都需要身穿盗贼装才能打开。

正上方的一间大屋里是休息室，整顿一下顺右边继续前进，不远处又看到了那只狡猾的猴子，一发现切利它马上跑进了上面的房间里。但这却是个圈套，切利刚一走进，门就轰然关闭了，如古代斗技场一般，一头红色的火焰巨人挥拳扑来。这家伙在后面的一些房间中还会出现，其攻击方式有火拳、吐火等，但移动速度和攻击频率比较慢，注意攻击间隙的躲避即可。

继续前进，终于看到个熟人，是クラール，切利正欲上前让他们交出绿晶石，结果不料身后遭到暗算，是那个黑家伙ビートニクス!切利挣扎着，但完全没有用，他被带进了里屋，脱光了衣服被铁链拷在墙壁上，紧接着，又是一个火焰巨人缓缓走了过来，门锁上了，被拷住的切利也根本没有办法反抗。情况紧急，博士赶忙派出爱犬前去营救!

这家伙一出马果然不一般，沿路的敌人全都不见了，只见它飞速奔来，用身体撞开铁门，一招“天狗望月”推翻巨人，救下切利。他们竟然用如此阴险的招数来暗算别人，切利带着愤怒走入了后面的城堡。里面又多了宝箱怪和白色剑齿虎。

宝箱内能够得到ヴャーマンボテト食谱，另外宝箱怪其实也是宝箱，打掉一定的血后就会退回去变回宝箱形态，只不过需要盗贼装才能打开。宝箱怪非常厚道，由于其本身属于敌人而不是固定的宝箱，所以能够不断刷出来，实在是非常的棒，既能够不断打出500以上的钱或者好武器，又能够同时增长盗贼技能的经验，真是一举多得啊!

最后的休息室了，再往前走，就到了一切都该做个了断的时候了。切利义无返顾地冲了进去，终于在长桥上见到了ミント，看

到切利冲来她慌忙向里面跑去。在城堡的阳台上，切利一把推倒了她，但也就在这一个时刻，他突然记起了她——是在长椅上的那个梦中人！是在博士把他拉上船之前的那个梦中！同样的场景的、同样的动作、同样的人……不同的，却是现在的情形。趁切利走神的工夫，ミント一拳推开他，然后飞身召唤出一头被绿晶石之力控制的红色飞龙！没有退路了，只有像个男子汉一样，去直面战斗！



用最强的武器最强的装备贴纸还有最强的特技招呼吧。前期，飞龙的招式有甩尾攻击（看到它近身而来就赶快跑开，不然被打事小，被他拎到空中再摔下来可就不那么好玩了），蓄力喷火柱（喷火前它会停住然后鼓起嘴巴，这是最好的攻击时间，打两下就赶快往左下右下两个角落闪，反复利用这个时间差，战斗会相当轻松），龙卷风（此时不能前进，左右闪躲即可）以及雪之舞（飞到空中划过雪的痕迹，无数晶莹的雪花落下）；将其打到一半多血以后，精灵女会将ビートニクス和スプロール招来，别被他们形成围攻，一个一个地打十分简单；之后飞龙的招式又多出了飞到空中的火球攻击（类似岩石巨怪的飞石，从上屏幕而降，只是数量更多），蓄力的喷火也便为散弹式的了（直接向有空间的一面横移闪躲便可）。此外很有意思的是，当通关后再来挑战它，它的招数就会有一些变化和增加，看来它也懂得适者生存的道理啊！

经过一番苦战，切利终于耗尽了飞龙的体力，它痛苦地吐出了一颗巨大的绿晶石，看来这是博士飞船的主动力了，赶快回收。但一切并没有结束，失去绿色动力控制的飞龙陷入了狂乱状态，它用长长的尾巴卷起了切利，然后猛得飞上高空，将背上的ミント和尾巴上卷着的切利都一起扔了下去！还好，ミント的飞船接住了他们，二人落在了飞船顶部，继续再战。ミント的攻击方式就两种，普通的拳头攻击和眩晕攻击，很好对付。

本以为她已经不行了，谁想到这又是个圈套，クラール突然从船舱路探出头来，用力晃了一下船体，ミント趁这个机会马上爬起身来伸出双手去抢绿晶石，切利也同时回过神来，两人开始了互相拉锯的绿晶石抢夺战。由于二人的用力不一，“唰”的一声，绿晶石飞出了二人的指间！说时迟那时快，已经恢复了一部分动力的博士飞船突然赶到，接住了绿晶石，飞驰而去，而切利脚下的飞船却如同当初博士的飞船一样，苍茫滑落……

尾声

再清醒过来，切利还是只身在むじんとう岛最初的那片海岸，他似乎什么都忘记了，而一切也仿佛又回到了起点。突然，他转向了屏幕，他似乎发现了游戏屏幕外面这位监控着他的人，摆出了攻击的姿态，要与你决斗，他不断地挥动拳头，想要打碎屏幕。但对于你来说，屏幕里的他实在太渺小了，你只需拿起触控笔轻轻点他几下，就足以让他认识到你的强大，然后，他扔出了身上的一颗绿晶石，昏了过去……同一时刻，ミント离开了演唱会的现场驾驶飞船来到了切利身边，她轻声地低语：“你太累了，跟我走吧，该回去了……”



这个世界也许就是这样，没有什么所谓的公平，也没有绝对的善恶，人的生活和经历只像是一次又一次的轮回，当一切过去后再回想起来，你永远也不敢肯定它是否真的发生过，该悲哀还是该欣慰，谁也说不清。飞船渐渐离



开了陆地翱翔于浩瀚的宇宙中，很快，它现身在故事最初切利出现的那条长椅的上空，依旧是那个美丽的黄昏。是再次归来，还是一场刚刚醒来的梦，也许只有屏幕外的你知道。

“是你回来了吗切利？”房子内传来妈妈的声音。而面对着眼前的ミント，在切利心中，也许只留下了那最美丽最深刻的片段——城堡的阳台上，他抓住了那位自己始终追逐着的少女。切利回到了家，而你眼前的小狗，也在切利走入家门的那一刻消失在了安静的宇宙飞船中……

通关后的超强BOSS怪出现地点

通关后会在部分地点追加新的BOSS级魔物，实力非常强劲，出现地点如下。

カルドキア：遗迹中需带开三扇门的房间(其中后两扇需盗贼装)，里面是一头土系黄牛。

アルメカ：老者的小屋出现魔物，三棵水系蓝色长植物。

エイジス：买下的地产房子里，绿色的风系使魔。

ハバラとぅ：赛车游戏机中，在赛道岔路往下走，森林深处火系棕色巨人。

这些魔物的物理攻击都非常强，很可能一下就将你秒掉，所以与它们战斗一定要多动动脑子，看看有没有什么地方能卡住他们，从而占得主动，不过当然了，修炼自身等级还是很必要的。

支线任务介绍篇

《Contact》这款游戏的的确确融入了相当多的要素，并且也吸纳了网络游戏的一些精髓，超多的任务就是其最好的表现。很多支线任务都会在完成岛上的主线任务后出现，并随着一个个支线的完成而不断更新委托人，各种任务的内容囊括了游戏中所有的要素，讨伐、挖掘、垂钓、偷盗、料理制作以及Wi-Fi等等，非常具有挑战性，这也是本作的亮点之一。由于支线任务大多为收集类，有些还很靠运气，所以在这里就列举各个岛上一些比较典型任务的介绍供大家参考，而更多的研究和探索还是留给玩家您自己去慢慢享受其中的乐趣吧。



むじんとう

支线任务1：在原漂流瓶处，出现一位女子，希望你能够到她父亲那里帮她取来“サンゴ”。

支线任务2：洞口处的谢顶男子，想要过原始生活，让你帮他找“ふくろ、トンカチ、竹竿、フライパン”。

カルドキア

支线任务1：收回绿晶石后与长老交谈后一位居民飞奔过来撞开切利，说长老的儿子出事了。赶到右方，与其妻子交谈后博士发来SOS信号，信号上显示男子被两只硬甲虫逼近，而他身后的门却在另一面锁住了(这地方的门都这特点……)。用最快的速度前往，终于赶在硬甲虫靠近他之前打开了门，将其救出。

支线任务2：在回到遗迹内会遇到误入的小

男孩，将他带出石帐篷，其家人送予"カルドキア观光地图"。

支线任务3： 在餐饮空间见到一满头大汗的大妈，她在为做饭缺少材料而发愁，有了"パン、バター、卵、牛乳、コーヒー"后就可以帮上她的忙了。

支线任务4： 在有寿司的情况下，长老会高价回收武器正宗。

支线任务5： 在孩子们休息和玩耍的空间，出现一谢顶男子，要你收集"レタス、トマト、ヅャガイモ、ハーブ、やしのみ、りんご、オレンヅ、いちご、メロン、ブドウ、トロピカルフルーツ"。

アルメカ

支线任务1： 篝火的河边，右边的男子需要めし。

支线任务2： 面包师傅，教你一步一步制作面包，当然你要有相应素材。

エイジス

支线任务1： 完成金字塔事件后再与那位探险家对话，就可以接石像收集任务了，穿着矿工服才能进行挖掘。头部分在右侧金字塔一进入后的长廊尽头右边暗道内，右手部分和右足部分在右侧金字塔的楼梯附近，身体部分在左侧金字塔暗门所在的房间中部顺两侧暗道进入的空间里，左足部分在地产内部右下角。

支线任务2： 小镇右下墙角的男子，希望能够找回被盗走的"ボクシンググローブ"。

支线任务3： 购买了权利书并与地产处女人对话后，在来到这里地产下面出现一男子，想收集全宝石，分别是"琥珀、エメラルド、サファイア、ルビー、ダイヤ"，其中琥珀可在木乃伊身上打到，エメラルド可在法老怪身上打到，サファイア可在鹰面怪身上打到，ダイヤ可在犬面怪身上打到，ルビー可以打也可以在任务中换到。

ハバラとう

支线任务1： 大厦外面的公告牌前，一男子想用"ルビー"换全套的电子邮件。

支线任务2： 二楼右下书架处的男子那里如果你集其了十颗"ダイヤ"(可在金字塔内的犬面怪身上打出)，他就会为你打造全钻石质地的武器ダイヤモンドナックル。

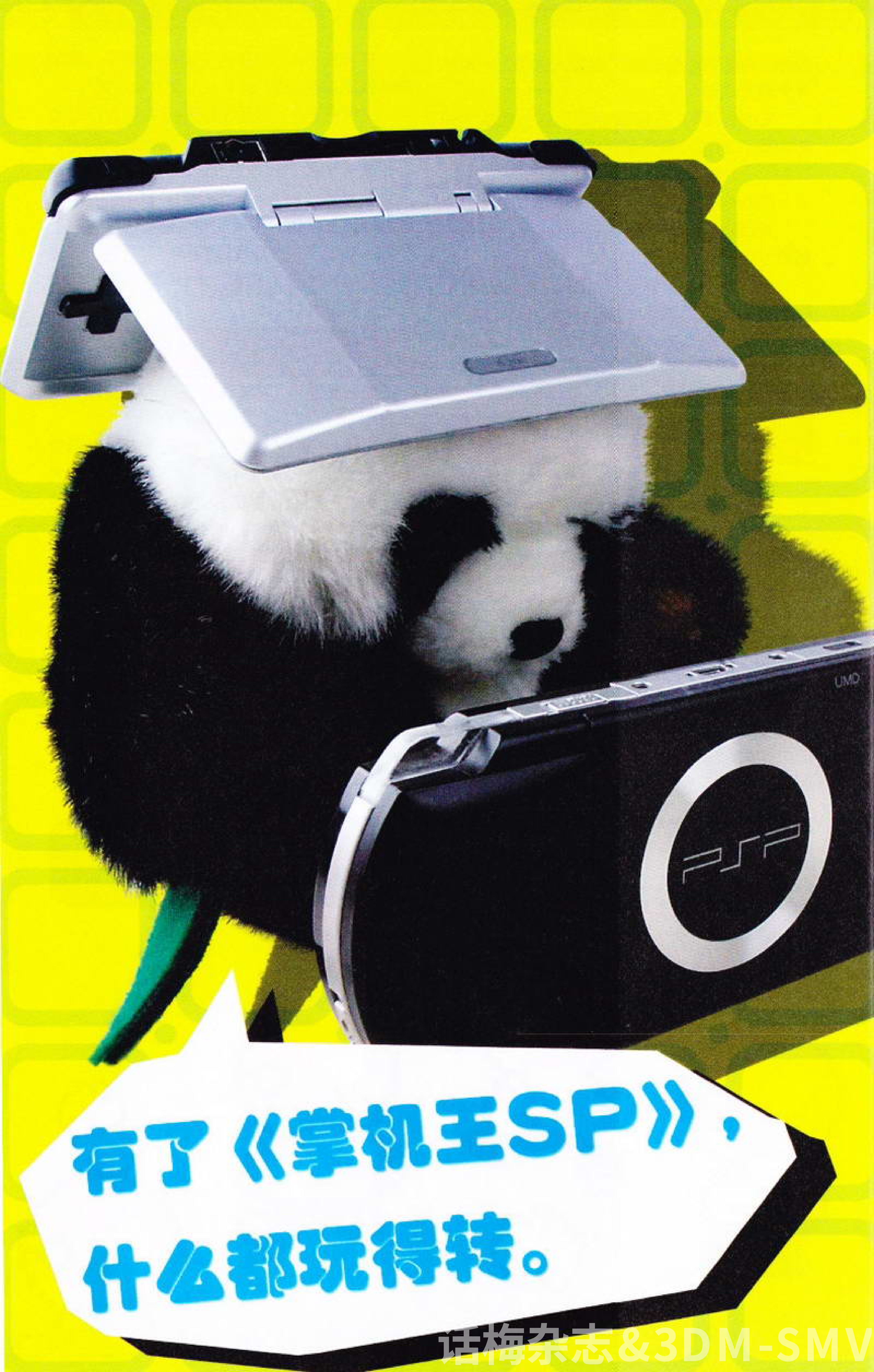
ヴェルモンタルじょう

支线任务： 与图书馆的男子对话，收集"青い瞳"，这是本作中最为艰巨的任务，横跨整个《Contact》世界，除了能够从宝箱内发现，另外很大一部分还需要杀死各地的一些特定人士来获得(有的人身上可不只一本哦)，目前单机模式只能得到13本。另两本需连接Wi-Fi后到ワイワイ岛探索。

总的来说，《Contact》作为一款原创RPG游戏其本身素质相当之高，丰富的支线任务、隐藏要素以及收集系统都令人欲罢不能，支持Wi-Fi能够与全世界玩家共同冒险更是令该作的高度更上一层楼。如此新意十足的作品如果不去尝试一下的话可真是会成为你游戏人生中的一大遗憾。







UMD
PSP
有了《掌机王SP》，
什么都玩得转。


熊猫，你也玩起高科技来啦！





硬软综合站

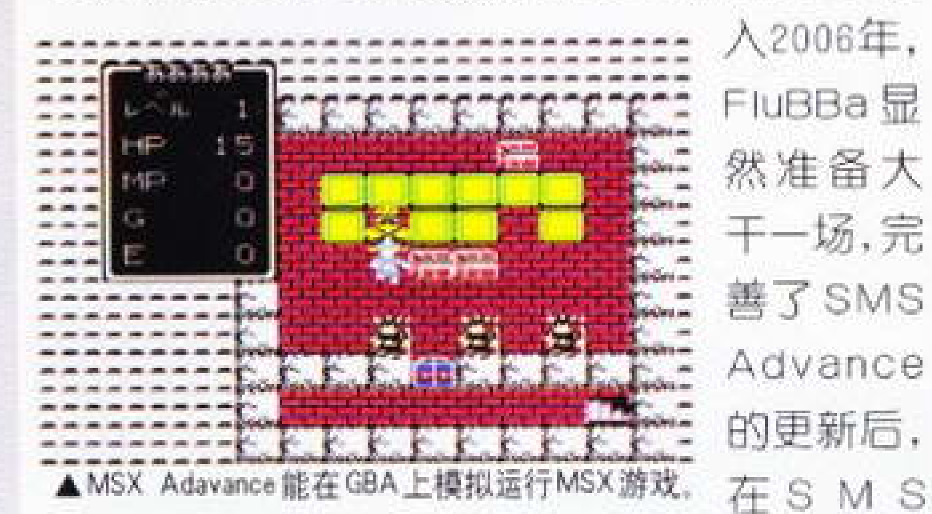
重出江湖

MSX Adavance教程

文 小超 编 马修

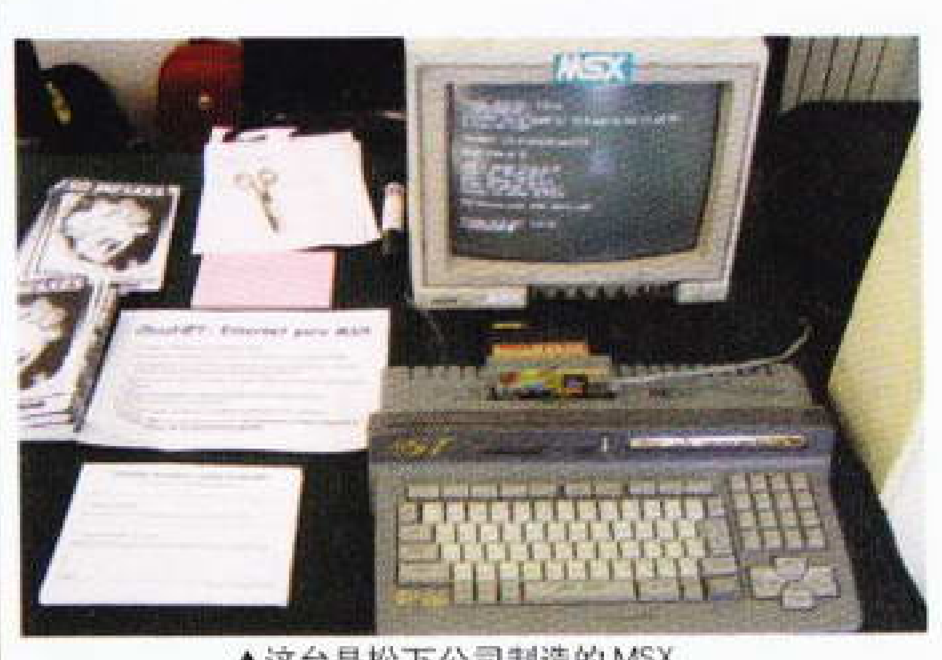
看过第34辑《掌机王SP》的朋友一定对fmsxDS这款软件有印象吧。fmsxDS是一款MSX模拟器，可惜为NDS专用，无缘于广大GBA玩家。此时，著名软件作者FluBBa再次当起"救世主"的角色，为GBA开发了MSX模拟器——MSX Adavance。

整个2005年，FluBBa把主要精力都放在GBA用街机模拟器的开发上，只推出了一个GBA用SMS、GG模拟器SMS Advance。进入2006年，FluBBa显然准备大干一场，完善了SMS Advance的更新后，在SMS Advance代码的基础上编写了GBA用Coleco模拟器Cologne。3月初，FluBBa又把眼光瞄向了MSX。3月31日，MSX Adavance正式推出，从开发到成品只用了20多天的时间，FluBBa果然厉害！MSX Adavance V0.1版下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/MSXAdvance01Bin.zip。



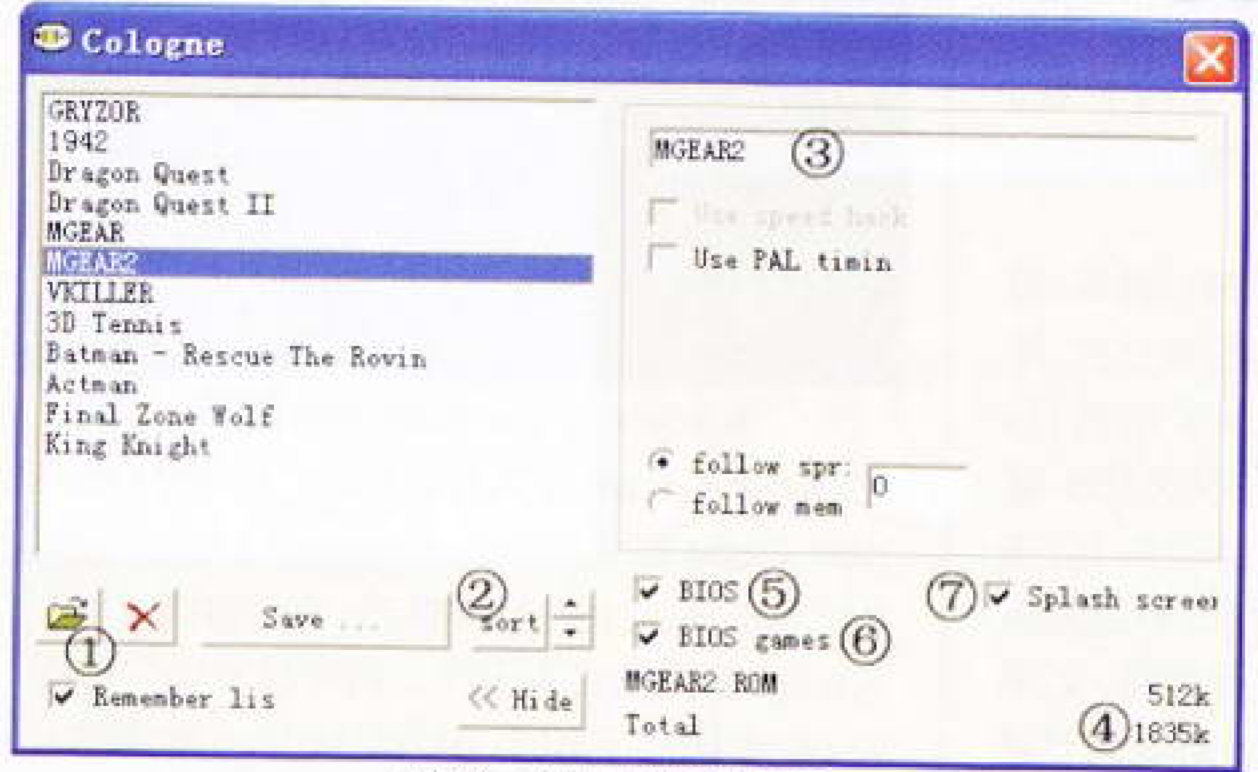
▲MSX Adavance能在GBA上模拟运行MSX游戏。

可能大家仍旧对MSX有些陌生，小超在这里多说点相关资料。上世纪八十年代的日本，为了打破被NEC的PC系列所垄断的个人电脑市场，ASCII联合微软推出了MSX家用电脑。MSX采用Z80 CPU，售价只有5万日元，一般平民均承受得起。MSX由夏普、索尼等家电厂商制造，并得到Konami、Taito、Enix等众多游戏厂商的支持。后来，陆续有MSX2、MSX2+等增强型产品问世，提升了图形处理能力。MSX上的优秀游戏非常多，在MSX最红火的时期，很多游戏会同时推出FC和MSX两个版本。著名的《潜龙谍影》即是在MSX平台上诞生。无论对于日本电脑业还是游戏业，MSX都是举足轻重的产品，相信这也是FluBBa推出MSX Adavance的原因，让GBA玩家同样可以体验MSX的优秀游戏。下面就介绍一下MSX Adavance在电脑和GBA上的使用方法。



▲这台是松下公司制造的MSX。

电脑端使用方法



▲MSX Adavance的程序界面。

MSX Adavance依旧采用电脑端生成GBA用ROM的方式。将下载的MSXAdvance01Bin.zip压缩包解压后，双击MSXAdvance.exe，程序会运行。从程序左上角的Cologne字样，我们可以猜测程序是以Cologne为基础进行开发的。MSX Adavance在使用方面也和Cologne、SMS Advance比较相似，相信大家应该不陌生。

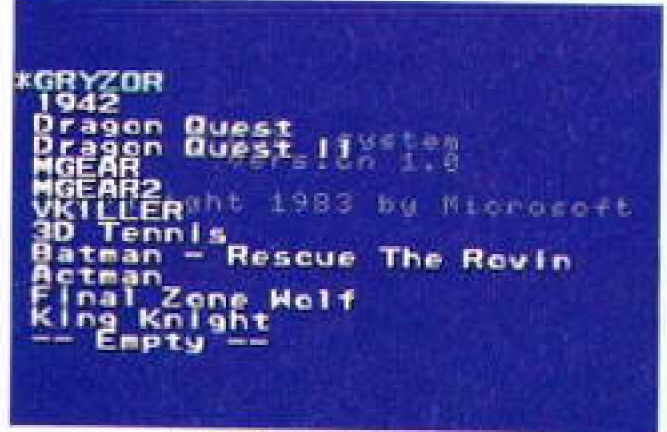
首先点击More按钮，切换程序到完全模式。然后点击文件打开按钮①添加MSX ROM。点击Sort按钮②和旁边的向上、向下的箭头可以对文件进行排序。选中文件后，在右上角的输入框③中可以对游戏名进行更改。程序对可以添加的MSX ROM个数没有限定，但用户要注意右下角Total④后显示的总容量，不要超过GBA烧录卡的容量哦。

特别需注意的是，BIOS选项⑤一定要勾选，如果不勾选的话模拟器不能正常运行。勾选后会弹出对话框选择MSX的BIOS文件。MSX BIOS的文件名一般为"MSX.ROM"，大家可以从http://fms.komkon.org/fMSX/src/MSX.ROM下载。勾选BIOS Games⑥后，在GBA上运行时会多出一个Empty的选项，里面有微软Basic程序，但目前这个Basic画面花版无法正常使用。Splash Screen⑦是标题画面选项，勾选后会弹出对话框选择标题文件。标题文件的后缀名为.raw，用户可以自行制作。

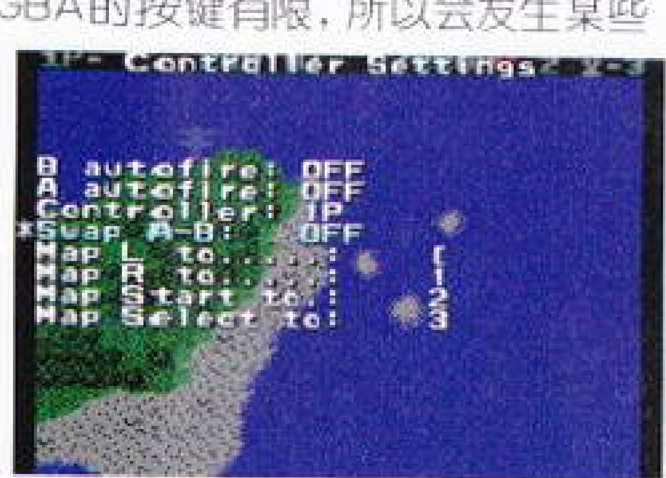
一切准备就绪后，点击Save按钮即可将MSX ROM和模拟器打包生成GBA用ROM。

GBA端使用方法

将生成的GBA ROM拷贝到烧录卡上即可在GBA上运行。游戏选单画面中，按GBA的A键可以开始游戏。游戏中同时按L、R键会进入模拟器设置菜单，这和FluBBa制作的其它模拟器一样。由于MSX是一台电脑，用键盘进行操控，但GBA的按键有限，所以会发生某些



◀选单画面按A键开始游戏。



▶Controller Settings中可以自定义按键。



▶同时按L、R会进入模拟器设置菜单。



◀虚拟键盘正在开发中。

游戏无法操作的情况。玩家用GBA的十字键操纵方向，按A键、B键则是开火或攻击。R、L、Select、Start键分别对应键盘的0、1、2、3键，用户也可以在Controller Settings中自定义为其他按键，包括字母、字符等等。FluBBa正打算为模拟器开发一个虚拟键盘以解决按键问题。

MSX游戏分辨率大于GBA屏幕分辨率，画面在GBA上有压缩和不压缩两种显示方式，用户可以在Display Settings中调节。UNSCALED为不压缩，游戏中玩家可以按L键向上移动，按R键向下移动画面。SCALED为压缩，又有Hard、Normal、Soft三种压缩模式，同时按L和Select键可以改变背景。如果觉得屏幕过暗，可以通过Gamma选项调节亮度，共有5级亮度。

如果遇到某些游戏不能运行，可以试着调节Other Settings中的Mapper Type。Mapper Type有RTYPE、Konami4、Konami5、ASCII8k、ASCII16k五种模式。有些游戏只能在ASCII8k模式下运行，有些游戏则只能在Konami5模式下运行。另外游戏中，同时按住L和Start键能够调节运行速度。同时按住Select和Start键可以将模拟器从睡眠中唤醒。



▲在Other Settings中调节Mapper Type。



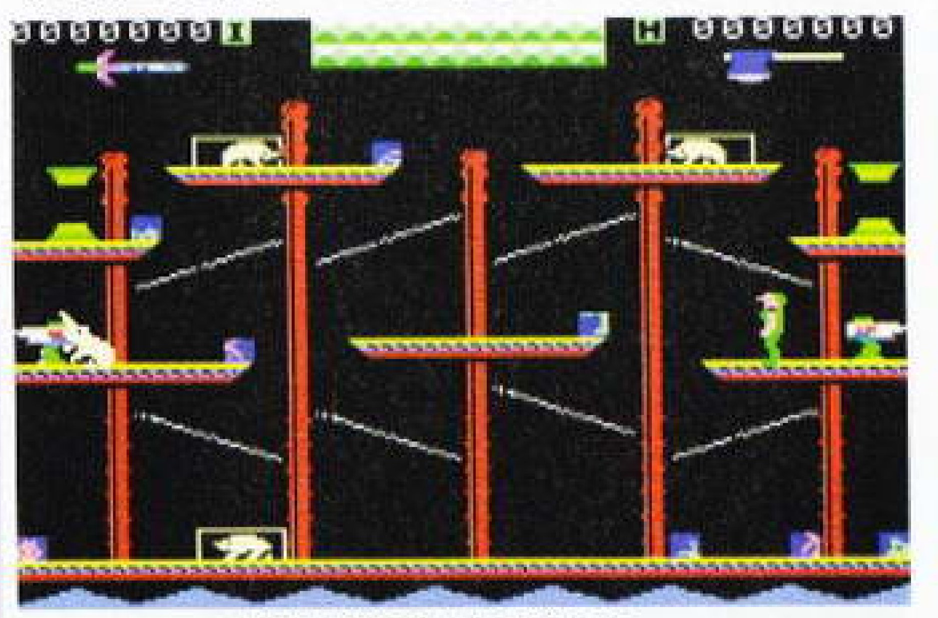
▲在Display Settings中调节压缩方式和屏幕亮度。



▲《Batman》需要在ASCII8k方式下运行。

模拟实测

大概由于是第一个版本，MSX Adavance的模拟效果比较一般。目前，MSX Adavance只能运行部分MSX游戏，像《1942》、《Actman》、《King's Knight》、《Bomber King》、《勇者斗恶龙I》等。游戏运行基本没有贴图错误，声音也可以播放，但有时会有速度拖慢的现象发生。游戏运行时一定要选对Mapper Type，具体大家可查阅gamelist.txt这个文件。


▲部分MSX游戏能正常运行。

fmsxDS能正常运行的《魂斗罗》、《潜龙谍影》、《三目童子》等游戏在MSX Adavance上均不能正常运行。要么是黑屏，要么模拟器循环显示开始画面。另外模拟器也不支持存储，无法保存游戏进度。FluBBa也在软件说明中指出MSX Adavance目前只能模拟MSX 1代，希望以后能加入对MSX2、MSX2+等的支持。

虽然MSX Adavance还存在这样那样的不足，但相信以FluBBa的实力，我们很快就可以看到更加完善的版本。放出MSX Adavance下载的时候，FluBBa说正在Dump自己收藏的C64磁盘。这里的C64应该是指Commodore 64，看来FluBBa已经明确了下个奋斗目标，我们很快就能看到GBA用Commodore 64模拟器了。

硬件短消息

文 ZinniaSun
编 马修

最近PSP公布的硬件真是越来越多了，随着Sony的“PS家族大会”的召开，PSP附属功能也在不断扩充，周边方面，官方的GPS、键盘等硬件就已经是让人目不暇接了，更别说个大厂商公布的各种硬件啦！相比之下，NDS方面还是以传统周边为主，并没有什么太多新意的东东公布。闲话不多说，还是请看本辑的硬件短消息吧！

“PS Pictogram”系列产品第三弹

“PS Pictogram”系列是以PS系列主机的标志性的符号“□○△×”为设计理念的品牌，之前“PS Pictogram”已经发售了收纳盒、手袋、PSP挂绳、T恤、背包等多种产品，基本上所有的商品都是出自设计名家之手，所以价格上也颇为昂贵，但时尚前卫的设计还是吸引了一大批年轻人的喜爱和追捧。



日前SCEJ公布了“PS Pictogram”系列第三弹周边产品——“PS Pictogram × YOSHIDA × GAS”，共三款收纳包，外层为棉质，内层为尼龙质，分别由法国的KUNTZEL+DEYGAS、Surface To Air设计室以及日本的插图设计师稻叶英树所设计，从视觉效果到制作工艺都非常考究。产品预定4月20日在日本发售，从3月30日便已经开始接受预约，三款收纳包的价格都是13650日元，相当于人民币930元。

用精美的周边把爱机装点得更漂亮吧！

PSP立式支架——FLEXIBLE HOLDER P





日本的第三方周边生产商Game-Tech株式会社日前发布了一款专门为PSP而设的立式支架——FLEXIBLE HOLDER P，共有黑白两款供玩家选择，预定4月7日发售，售价为1680日元（约人民币115元）。这款支架的底座有一个吸盘，可以稳定吸在桌子和玻璃等平滑表面而无须螺丝，托架部分带有一个全方位的塑料手架，PSP嵌入拿出都非常方便，还能够360度旋转适应用户的需要，而支架颈部也支持多角度扭曲，是十分人性化的设计，用来阅读或看电影都十分方便，真想弄一个贴在床头啊。




户外旅游必备——CYBER TRAVEL STAND

日本游戏周边产品厂商Cyber Gadget日前宣布了他们的新产品——CYBER TRAVEL STAND（CY-TSBC-BK）。该产品接插在PSP的下方，可作为直立架使用，内部安装6枚7号电池（单3电池）来提供PSP充电需求，并配备有直流电源输入孔，也可安装标准变压器或USB电源转接线对PSP进行充电。CYBER TRAVEL STAND还具备线控耳机分接功能，可将PSP的线控耳机输出分接为两组，同时提供两名玩家进行线控操作与收听，在户外旅游之余可以和女友一同欣赏电影。产品还附赠防尘盖与携带包，2980日元（约合人民币210元）的价格也算物超所值。







掀起PSP摇杆手感的革命——Analog Stick Kit

PSP发售之初，很多人都抱怨摇杆手感太差，形状过于平坦（其实是为了照顾PSP的便携型），习惯PS手柄后都很难适应PSP摇杆的操作感。不过有了Cyber Gadget推出的这款新产品Analog Stick Kit，摇杆的问题将不再困感你！该产品有黑白两色可供选择，共包含直径由11mm到19.8mm





的大小、高度各不相同的5种摇杆，你只需要将你PSP自带摇杆轻轻扣下，就可以根据自己的喜好随意更换这5种摇杆中的任意一种。这款摇杆套装中的5个摇杆还有A Type与B Type之分，A Type中央稍带凹陷，这样习惯推动摇杆的玩家将会感觉更加舒服，B Type则为传统摇杆，适合扳动。由于摇杆距离主机有了一定的高度差，将以前的推动改为扳动，所以一下就会有回归PS摇杆的感觉，价格方面嘛，580日元（约人民币40元）的售价也很容易让人接受。

PSP蓝牙立体声耳机i-Phone mini即将上市





BLUETAKE公司公布的i-Phone mini将通过蓝牙技术为你带来CD立体声音质的无线享受！产品形状设计紧贴PSP外形，固定在PSP的下方，插上后并不会明显感到PSP有额外的增大，而且也不需要安装任何额外的产品驱动就可以直接配合该公司的i-PHONO mini Bluetooth Stereo Headphone（P/N：BT450Rx）或i-PHONO PLUS Bluetooth Stereo Headphone（P/N：BT420Rx）两款耳机一键同步后直接使用，但是这款产品并不支持PSP的线控，而且插上后会遮挡线控插口。这款设备的官方推荐售价还没有公开，但小Z觉得国内应该只有那些喜欢收集蓝牙设备的玩家才会购入吧！

全美紧急召回Pelican Power Bricks充电器



美国加州游戏硬件及配件制造厂商Electro Source有限公司于3月28日突然宣布将召回大约23.1万个Pelican砖块式电池充电器。原因是这些充电器的电路板过热，易融化其塑料外壳并引发火灾。Electro Source称，该公司目前已收到了143起充电器过热的报告，其中还有一起火灾损失报告，不过并没有收到人员受伤报告。这款名为Pelican Power Bricks的砖块充电器单款售价为20美元（约人民币160元），捆绑Electro Source其他产品后的售价为40～50美元，产品内部包含有两节通过线路板连接的锂电池，当使用PSP适配器插入电源时，该款充电器便可进行充电。一旦充电完成，它将向PSP进行充电。从这起事件小Z也提醒广大玩友，一定要多多注意电池充电包的选购。



XCM引领PSP彩壳风潮

想不想让你的小P与众不同？那就快来为它换上一身彩妆吧！近日，XCM又发布了两套PSP FACE PLATE FASHION/Metallic系列彩壳，这次发布的Pack 3和Pack 4同以前的一样，每个彩壳包中共有5款颜色的时尚面板，Pack 3的颜色有金属橙、金属绿、金属粉、金属蓝以及青铜面板，Pack 4的颜色有金属紫、金属黑、金属粉、金属靛蓝和金属浅蓝。怎么样？看到这么多可供选择的颜色你是不是也心动了呢？24.95美元（约人民币200元）即可拥有5种颜色！听说国内也有一些自产的组装货，不过由于质量问题，经常会出现键位对应不准等现象，价钱还在50元左右，动手能力差的玩家记得找店里的工作人员帮忙换哦！

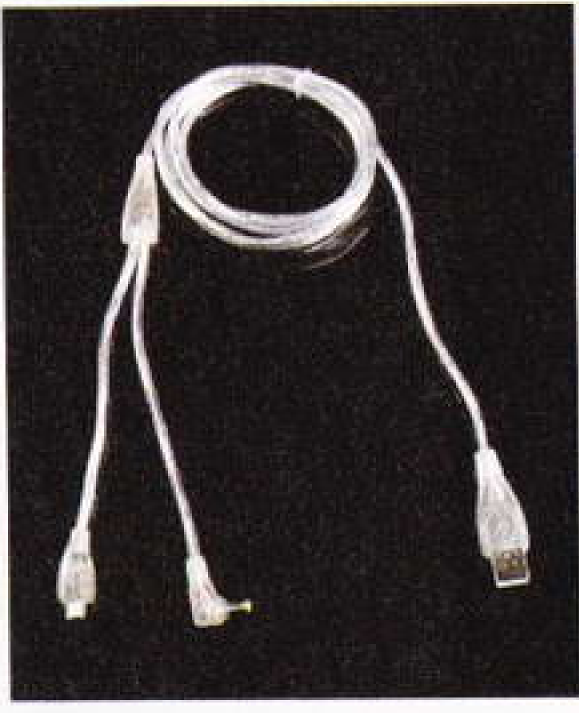


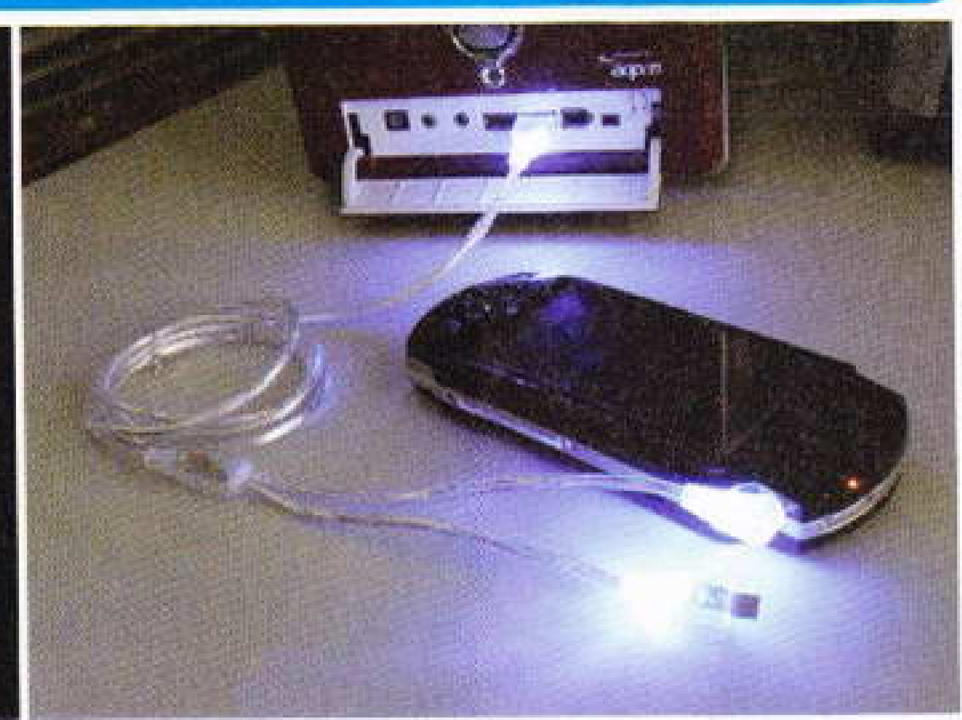


奇怪的PSP配件——New PSP Cooling Fan

真是林子大了什么鸟都有，PSP用冷却风扇？难道就因为PSP超频333MHz就需要加装这么个玩意来冷却？这款在Uxcell拍卖的第三方冷却风扇通过螺丝固定在PSP上方，六道风路向下吹风，看样子应该是采用内置锂电池，正面只有一个充电电源插口、开关以及一个电源指示灯，售价4.99英镑（约人民币70元）。小Z研究来研究去，终于理解这款冷却风扇的用意了，大胆猜测一下：一定是考虑到玩家在紧张游戏中总是双手冒汗，因此插上个风扇，方便大家冷却双手……

闪亮PSP—PC连线登场





现在真是时代变了，连数据线都要秀一下自己的美貌了。这款PSP Blue Light Charging & Data Cable一端用来连接PC USB接口，一端用来连接PSP电源接口充电，还有一端用来连接PSP USB接口传输数据，三个接口内都放置了三个发光二极管，插上PC后闪耀出蓝色的亮光，光强几乎能赶上小台灯。连线展开有1.5米长。既能为小P充电又能传输数据的设计倒是不错，不过加了个灯就要卖12美元（约人民币100元）实在有些让人吃不消，大家还是看看就好。

GameTech的NDS Lite收纳包



这套GameTech刚刚发售的NDS Lite收纳包本着便宜实用的原则，整体设计上比较中庸。产品共有4种颜色供玩家选择，分别是黑、白、灰、橙，打开拉链后会看到设计紧凑的内囊，可以成180度角张开，内囊也采用了加厚防震防尘的设计，整款产品除了外表美观，还具备高效的实用性，而且还有屏幕清洁布附送，名厂的东西卖945日元（约人民币70元）的价格绝对是物超所值！

GameTech新款NDS Lite触摸笔



记得上次小Z为大家介绍了GameTech为NDS Lite特制的彩色触摸笔系列，这次为大家带来的是这个系列的延承品，不过黑色、浅蓝、深蓝、粉红、白色5种色彩供大家选择不再是这支笔的亮点，它的亮点在于笔中藏笔！可以将外笔旋转开后，将NDS Lite的小笔藏在其中。由于比NDS Lite的标准笔大出好多，130mm的长度，握起来当然很舒服，携带时可以插在NDS Lite后方固定点上，也很方便！建议各位NDS Lite的用户买笔时一定要买它！315日元（约人民币25元）的价格可以说很便宜了。





全女性向NDS装饰包



由Keys Factory为女性玩友带来的这款Lovely Boston DS装饰包可谓诚意十足啊！星星桃心的可爱图案，配上一条银色的细链点缀，恐怕哪位女生看了都会心动吧！这款时尚可爱的装饰包共有黑、蓝、粉三种颜色可以选择，专门为NDS、NDS Lite设计的官方授权产品，14.90美元（约人民币120元）的价格稍显得奢华，不过还是那句话，一来人家是给女生设计的，二来做工如此精美的官方授权装饰包怎么也要比那服装市场里也要120元的杂牌要好N倍吧！

时尚运动型收纳包——Mobile Pocket DS Lite





这款由Sanei公司带来的时尚运动型NDS Lite收纳包小Z可是超级喜欢呢！共有粉、蓝、黑三种颜色可以选择，不论男女都很适合，同样也是一款官方授权的收纳包，质量上自然也有着不俗的表现。售价10.90美元（约人民币90元），个人觉得还算可以接受，穿上一身运动装，再配上这样时尚简约的一款小包，坐在草坪上玩NDS Lite，想起来就觉得很爽啊！

口袋妖怪系列主体收纳包





这次由官方授权Kemco制作的口袋妖怪系列收纳包Pocket Monster Shell Pack已经公布了两款，分别是绘有人气精灵了卢卡利欧头像的黑色版本和绘有皮卡丘头像的红色版本。这款收纳包既可以用来装NDS，也同样适合NDS Lite，同时还能安放NDS和GBA卡带，使用起来非常的方便，而价格仅售3美元（约人民币25元），实在是太便宜了！

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

四月的密雨如母乳般滋润，它给大地带来春天的营养，也为这个春暖花开的季节拉开了黄金旅游盛潮的序幕。国外有句名言叫作“April showers bring May flowers”，翻译成中文便是“四月雨带来五月花”，它阐述的正是春天与生命之间的联系。现在时节非常适合结伴春游，抽个时间去外面走一走，呼吸一下新鲜的空气，岂不妙哉？

目前NDSL三色基本平稳入货，不再出现半个月前各大游戏店无现货的尴尬局面。价格则由半个月前的1780元跌到了1600元，在目前现有的三种颜色中，白色NDSL最贵，需要1650元；冰蓝色NDSL其次，价格为1620元；而深蓝色NDSL卖得最便宜，只需要1600元(当然，大部分玩家还是在期待1200元的正常价格)。现在购买NDSL，店里都可以免费为消费者刷机，而版本则为目前Flashme的最高版V7。虽然目前V7仍旧不支持四级亮度调节，NDSL在刷过之后只停留于二极亮度，但由于NDSL的二级亮度仍旧比NDS还要亮，因此刷机可以说是没有很大遗憾的。由于二次刷机相对简单，因此笔者建议大家在买机时还是刷吧。日后V8出了以后，相信一定支持四级亮度调节，到时候再刷一次即可。

很多朋友都很关心NDSL啥时候能跌到1200元的正常价格。依照往年的水货贩卖情况来看，要想达到这个目标仍需要两三个月的时间，现在价格虽然一直在跌，但跌的幅度已经明显放缓了。以前一星期可以跌100元左右，最近花上一星期时间却只跌了20元，手头资金有点紧的朋友还是请忍一忍，等降到1200元时再入不迟。

由于NDSL仍旧没有跌到1200元，因此目前售价为1040元的美版NDS还有市场。面对NDSL的降价压力，NDS仍在努力拼搏着。不过除了美版NDS，其余版本的NDS(美版翻新NDS、日版NDS、iDS)一律缺货。这种现象已经维持了数月了，真是奇怪。和NDSL一样，购买美版NDS也是免费包刷到Flashme V7。

NDS的游戏目前没有新作，《银河战士》售价为300元；《俄罗斯方块》美版售价为200元；《大航海时代4》、《天外魔境2》、《异度传说Ⅰ·Ⅱ》以及《三国志DS》的售价依旧为320元。《圣剑传说》由于恶评不断，售价猛跌了不少，据传闻这款游戏的进价仅为120元，店头出售价格为200元。现在NDS烧录卡比较流行，NDS正版游戏的销量越减越少。相反盗版能力有限的PSP的正版游戏销量则受影响不大。

再来看看GBA系列主机，神游GBM现在降到了720元，由于配备了220V直插电源，并且提供一年质保服务，因此受到了一些玩家的追捧。神游前光GBA SP则慢慢退出市场，逐步被售价630元的神游背光版GBA SP所取缔。现在正是GBA到NDS的转型期，GBA系列主机的价格一直在一个低价的边缘线上徘徊着，想入手的朋友请趁早哦，以后如果不生产了就只能购买翻新或二手机器了。

烧录卡方面，M3最新推出M3 MINI perfect版，新加入MINI二字，顾名思义也就是采用MINI SD卡作为储存载体。这款烧录卡的售价为480元，而之前推出的M3 perfect版的售价则降到了460元。但很显然这个烧录卡公司的研发计划并不周全，M3 perfect版相对而言体积仍旧过于庞大，并且诞生一个月不到便被自己兄弟M3 MINI perfect版所排挤。据传闻SC即将于近期推出MINI版烧录卡，同样为采



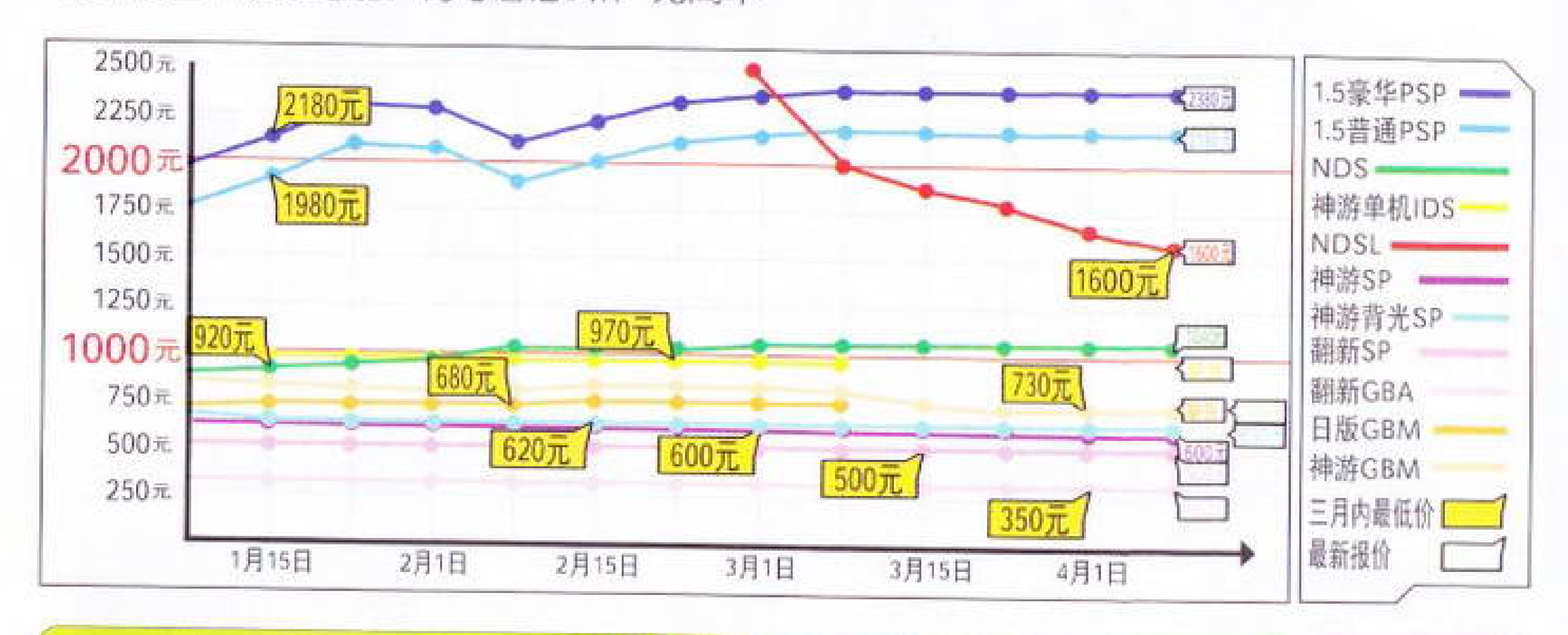
▲掌机行情的跌涨我们无法预料，不过掌机带给我们的乐趣是永远高涨的。

用MINI SD卡作为储存载体，不过具体售价及发售日都未公布。而EZ4则已经放出了EZ4的样品照片，EZ4小组宣称4月15日将正式公布EZ4的价格及发售日期。现在SC MINI版、EZ4、M3 MINI perfect版都以GBA卡的大小开始了你死我活的拼斗(注：M3 MINI perfect版实际上比GBA卡稍大几毫米)，看来新一轮烧录卡大战已经悄然开始了……

和NDSL的平稳降价这种正常局势有所不同，PSP的售价仍旧保持着高昂的姿态。现在PSP的价格和一个多月前没有太大区别。1.5普通版黑色PSP 2180元，1.5豪华版黑色PSP 2380元；2.01普通版白色PSP 1500元，2.01豪华版白色PSP 1700元；目前1.5版的白色PSP极其稀少，有些玩家举报说看到过商家将1.5的主板装入2.01版的白色PSP机壳当中，之后再当成是全新1.5版白色PSP出售。这样的事情也不是没可能，有句俗话叫作"无商不奸"，所以大家一定要谨防买到换壳机器哦，比较可靠的鉴别方式是仔细观察电池仓内的封条有无被动手脚的痕迹。从目前这一两个月的销售情况来看，PSP的售价一时半会是降不了了，除非某日突然爆出"降级程序"，这价格才会顷刻间崩溃。

PSP最新推出的游戏简直百花齐放，《007》、《百变天虫》、《分裂细胞》、《虹吸战士》、《未名传奇2》的美版均售价为320元，部分游戏可以稍微还价(题外话：《虹吸战士》很好玩，推荐哦)；《火影忍者》售价310元；《真·三国无双 二度进化》、《大航海时代4》售价340元。现在大部分游戏都要求2.6系统才可以玩。

网络上2G组装棒再度传来捷报，售价已经由399元跌到了380元。虽然跌幅不大，但说明了还是有持续跌价的可能。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2380(1.5)	2180(1.5)	1580	—	1040(美版)	730	—	600(背光630)	—
广东深圳	久圣电玩	1650	1450	1650	—	1080	—	750	—	650
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	2500	1650	—	1100	1250	—	830	680(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1770	1570	1700	1100	1100	800	800	650(背光680)	650
广西南宁	鸿立电玩	2200(1.5)/1630(2.6)	1460(2.6)	1620	—	930	—	—	688(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	2360(1.5)/1660(2.5)	1670	—	1060	790	720	—	650(背光670)	—
安徽合肥	四海电玩	2250	2150	—	1050	1050	700	700	590(背光620)	—

玩转NDS

NDS软件新闻

文 小超 编 马修

春暖花开，正是旅游的大好时机，带上心爱的掌机出去运动运动的感觉的确不错哦。持续了一月有余的NeoFlash春季软件大赛终于落下帷幕，NitroTracker、Marcads、DSOrganize等几款软件不负众望地获得了大奖。希望这样的比赛以后多举办一些，更好地推动掌机软件业的发展。下面一起看看半月来的掌机软件新闻吧。

DeSmuMe停止开发



电脑用NDS模拟器DeSmuMe正式宣布终止开发。作者限于法国法律，不得做出这样的决定。DeSmuMe是目前电脑上最好的NDS模拟器之一，能模拟运行部分商业游戏，无论是画面还是速度均要好于另一款模拟器iDeas。消息放出来，很多用户觉得非常遗憾。惟一感到欣慰的是，作者放出了模拟器的源代码，希望有人能继续开发。下载源码可以到软件官方站，网址是http://yopyop156.ifrance.com。

Dualis新版推出



最近，电脑用NDS模拟器Dualis放慢了更新速度，只是分别于3月24日和3月28日推出了V19、V19.1两个版本。V19版本增加了对LZ77UnCompVram SWI、PSG噪音和ATAPI、FAT16的支持，修复了IRQ的错误等等。V19.1则增加了A3I5、A5I3贴图格式、FAT中的长文件名的支持，修复了贴图中颜色选择错误的问题等等。V19.1版下载地址是http://dualis.1emulation.com/files/dualis-19.1.zip。新版Dualis默认在GBA电影卡模式下运行，可以将硬盘文件夹虚拟成为CF卡供程序读取数据。

DSLinux新核心完成

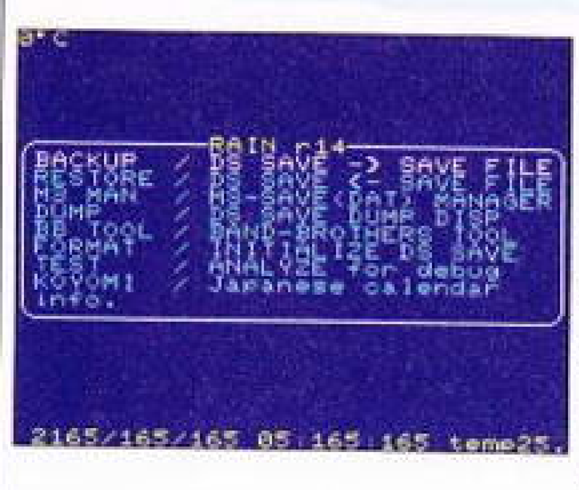
NDS上的Linux系统DSLinux最近完成了V2.6.14核心代码的开发。新版主要针对无线联网部分做了优化，修复WEP加密以及网络连接挂起等的错误，希望作者尽快放出软件下载。

Commodore 64模拟器



NDS专用的Commodore 64模拟器FrodoDS终于在3月下旬火热出炉。Commodore 64是一款和FC几乎同时推出的游戏电脑，上面有不少经典游戏哦。FrodoDS已经能运行部分Commodore 64游戏，玩家只要将游戏文件放入SD或CF卡的rd目录中即可。运行时，NDS上屏显示游戏画面，下屏显示操纵用的虚拟键盘。软件下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=21012。

Rain新版公布

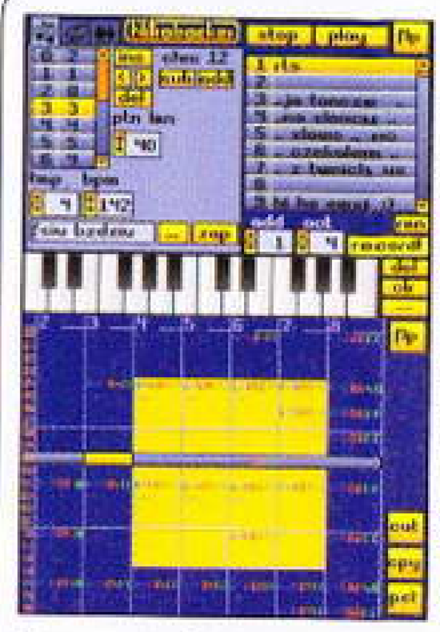


NDS用的正版卡代记录备份软件Rain在3月30日推出r14版。新版加入对M3-SD的支持，但仍不能在MK2、MK3上运行。R14版下载地址为http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain14.lzh。

DSOrganize新版推出

NDS上的多用途软件DSOrganize在4月2日推出V1.7版。新版加入PNG、BMP、JPG文件浏览器，修正计算器程序的内存错误，在文本编辑器中添加了home、end按钮，在文件浏览器中添加了隐藏按钮，修正浏览器的挂起错误等等。DSOrganize拥有计算器、日历、记事本等众多功能。新版下载地址是http://www.youngmx.com/ndsdev/DSOrganize81_7.rar。目前软件能在GBA电影卡、SC-CF、SC-SD、M3-CF、MK2、MK3上运行。

NitroTracker新版推出



NDS上的作曲软件NitroTracker于4月2日推出V0.1.3版。新版修正了存储和读取时的错误，增加第二幅主题界面，加入对Xm、xM文件的支持，修正了SC-CF文件读取，修复高音循环等问题。使用NitroTracker，你可以在NDS上创作自己的曲目，感兴趣的玩家快试试吧。新版下载地址是http://nitrotracker.tobw.net/NitroTracker-v0.1.3.zip。

fmsxDS M3-SD修正版



网友Pookie于4月4日发布自己修改的NDS用MSX模拟器fmsxDS。此版本主要针对M3-SD烧录卡进行了修正，Pookie加入了Rain r14版的FAT驱动，游戏在M3-SD上能正常存储了。下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=18922。

DSLua版《俄罗斯方块》



DSLua虽然已经发布有一段时间，但对应的程序却很少，出现了巧妇难为无米之炊的尴尬局面。现在这种情况略有改观，一些软件爱好者正积极开发DSLua用程序。首款DSLua版的《俄罗斯方块》已经发布，程序由Zhen开发。游戏时，按Start开始，按A调节方块方向，再按Start可以退出。下载地址为http://zhen.sydow.googlepages.com/zhentris.zip。

截稿前，NDSL还是处于1500元以上的高价，看来小超要继续耐心等待了。M3厂商再次公布了新内核的开发消息，电子词典、文件编辑器等功能顺利开发中，NDS变成PDA的日子不远了。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）玩友的大力支持。



PSP终于在愚人节这天大爆发了，数个破解游戏一起袭来，搞得人不知所措。众多的自制软件也保持着高频率的更新，eReader、NesterJ等都推出了最新版。下面一起看看半月来PSP软硬件业都有什么新鲜事情发生吧。

PSP热点新闻追踪

PSP破解情况

文 C.H.1. 编 铭风

PSP破解狂潮再来

PSP玩家再度迎来游戏破解狂潮。数款近期推出的PSP游戏告破，能够在1.5版PSP上运行了。RunUMD在本次破解中扮演了重要角色。本来RunUMD只能在1.5版的PSP上运行2.0版以上才能运行的UMD光盘，像《怪物猎人 携带版》这些需要2.0以上内核的UMD游戏光盘通过它就可以在1.5版PSP上运行。在破解者们的努力下，改进后的RunUMD也能读取记忆棒中的游戏文件，从而实现了在1.5版PSP上运行2.0以上版本游戏的目的。



▲数款新作能在1.5版PSP上运行。

3月下旬，《街头霸王 ZERO3↑↑》的破解方法率先发布。游戏可以在1.5版PSP上正常运行，但却不能存档，没有引起很多人的注意。直到4月1日这天，《心跳回忆 永伴你身边》、《樱花大战 1&2》、《Simple2500系列 携带版！！ Vol.4 儿玉光雄先生监修 The 右脑训练》、《怪兽王国 晶石召唤师》、《宇宙巡航机 携带版》、《达比赛马2006》、《火影忍者 无幻城之卷》、等数款游戏突然发布了破解补丁。刚开始几乎没有人相信这个破解消息是真的，都当作是愚人节的玩笑。直到有好事者下载了补丁，才发现消息千真万确。4月1日晚也成了很多玩家的不眠之夜，彻夜下载游戏。

RunUMD的破解方式与先前的UMD Emu-



▲出现此界面后按×键开始游戏。

lator的方式有所不同，并不是直接读取游戏的ISO文件。而是把游戏的ISO文件用WinRar解开，然后将PSP_GAME文件夹和其中所有文件覆盖到PSP根目录下。补丁中附带的SYSDIR文件夹要覆盖原游戏文件。补丁提供的X文件夹也要拷贝到PSP根目录下。X文件夹里有众多的2.0+版PRX文件，是运行游戏所必须的。最后再将在PSP运行游戏所需要的EBoot文件拷贝到PSP下GAME目录中，每个游戏有不同的EBoot文件。破解的原理则是修改了SYSDIR文件夹下的Boot.bin中的文件指向，将从光盘读取数据改为从记忆棒读取数据，相关的PRX文件从X文件夹中读取。

这种破解方式，无论从思路还是实际使用中都像极了早期的Hookboot。现在网上提供的游戏下载，大多是已经破解好的游戏，大家下载下来后将所有文件按指定位置直接拷贝到记忆棒中即可运行。此方式的最大弊端莫过于文件拷贝速度。由于游戏文件数目很多很零碎，所以向记忆棒的拷贝时间远远大于单一ISO所用时间。拷500MB的文件有时会用掉20分钟，删除的时候用时也很长。不过事事没有绝对完美的，大家先忍耐一下吧。

在PSP上运行时，首先会进入RunUMD的运行界面，按×键即可开始游戏。需要注意的是游戏运行需要任意UMD光盘引导，没有光盘插入的话会死机。游戏中按Home键可以正常退出，但待机再次开机的话也会死机。至于X文件夹，很多游戏的X文件夹是可以共存的，而不需要重新拷贝。像《心跳回忆 永伴你身边》、《宇宙巡航机 携带版》等游戏现在都可以通过这种方式在1.5版的PSP上正常运行，也可以存档。但某些游戏还是有点问题，比如《樱花大战 1&2》，虽然可以存档，但却不能读档。而至于《真·三国无双 二度进化》、《大航海时代IV 新航路》这些拥有超多粉丝的游戏仍没有被破解，还需要耐心等待。

DAX Loader新版公开

PSP用的ISO压缩工具DAX Loader在3月下旬推出V0.4版。新版增加了System Menu-MPHGL、MPHGL-VSH Exec、DirectLoad-LoadExec、MPHGL-LoadExec四种新的模拟方式，拷贝读取现在使用sceKernelLoadExec功能，并提升了运行时的稳定性和兼容性等。网上出现了结合最新DAX Loader V0.4版的DevHookEvolved，怕麻烦的朋友可以注意一下。另外，作者还推出了可以在电脑端解压缩DAX ISO的程序DAX Decompressor，不过此程序需要ZLib库文件才可以运行。

下载地址：http://www.hackmypsp.com/index.php?categoryid=8&p13_sectionid=2&p13_fileid=398。

模拟器情况

NesterJ新版发布



▲新版NesterJ可以联机游戏了。

PSP用FC模拟器NesterJ于3月26日推出V1.11正式版，与之前发布的测试版的改动相同，加入截图功能，提升了模拟处理等等。4月1日，NesterJ又推出V1.20alpha测试版，新版加入了大家翘首以待的无线联机功能。将PSP的网络设置为“Ad Hoc Mode”，然后在NesterJ中运行游戏，在菜单中选择“Wifi Network Play(Adhoc)”即可进行无线联机游戏。

下载地址：http://rukapsp.hp.infoseek.co.jp/PSPSoftware/archive/NesterJ_v1_20alpha.zip。

PSPFceUltra新版公开

由HamsterBert开发的PSP用FC模拟器PSPFceUltra于3月25日发布V2版。作者加入对基本声音的支持，改进了图像渲染，可以拉伸画面，加入了存档，并优化了代码等等。虽然PSPFceUltra无论在游戏兼容性和运行速度上都比不上NesterJ，但从目前的进展来看还是很有潜力的。而作者表示正在开发的新版本



▲PSPFceUltra很有发展潜力。

中将会增加金手指、FDS文件读取功能，并将在以后加入游戏电影播放，改进声音效果，甚至加入无线联机等等。至于HamsterBert开发的另两款作品同样在顺利开发中。MD模拟器PSPadrive方面，作者正重新编写图像处理代码，以提升游戏运行速度。GB模拟器方面则正在编写GUI库文件。

下载地址：http://hbert.dcemu.co.uk/pspfceultra_rls_2.rar。

DGEN for PSP新版发布

PSP用MD模拟器DGEN for PSP在4月1日推出了V1.4版。新版加入了无线通讯机能，用户可以进行无线联网游戏，同时删除了以前的简易通讯对战功能，还修正了一些小错误。用户在Settings菜单comm mode中设置1P(adhoc)或2P(adhoc)后，按×键退出，PSP即可开始联机。同时按住L、R键会结束联机。



▲DGEN for PSP也迈入联机时代。

下载地址：http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/dgen_psp_140b.zip。

e[mulator]新测试版发布

PSP用WS、PCE二合一模拟器e[mulator]分别于3月28日、3月31日、4月2日推出推出V0.80 Beta 3、V0.80 Beta 4、V0.80 Beta 5三个测试版。新版修正了《最终幻想1》等游戏模拟时的一些错误和CPU模拟问题，加入对DMA的支持等等。

下载地址：http://dev-e.sakura.ne.jp/files/b5.7z。

自制软件情况

PMP Mod新版发布

最强的PSP用视频播放软件PMP Mod于4月2日推出V0.2版。新版加入对VBR可变码率MP3以及流媒体声音的支持，提升了文件读取速度，可以在低速记忆棒上使用，增加了音量调整以及按×键同时按方向键左、右快退、快进的功能等等。以前1.X版的PMP视频文件要使用pmp_remuxer_1_00_(from_1.xx_to_2.xx)文件夹下的pmp_remuxer.exe重新转换一下才可以在V0.2版上播放。

下载地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=21745。

全新PSP音乐播放软件问世

又一款新的PSP用音乐播放软件出炉了。这款软件名叫SimpleAmp，作者是SephZero。SimpleAmp能够播放存储于记忆棒PSP/MUSIC下的MP3文件，但不支持多级目录。目前SimpleAmp能读取最大容量为12MB的MP3文件，并能滚动显示音乐列表，同时还能在333Mhz频率下运行，并能显示电量和时间。

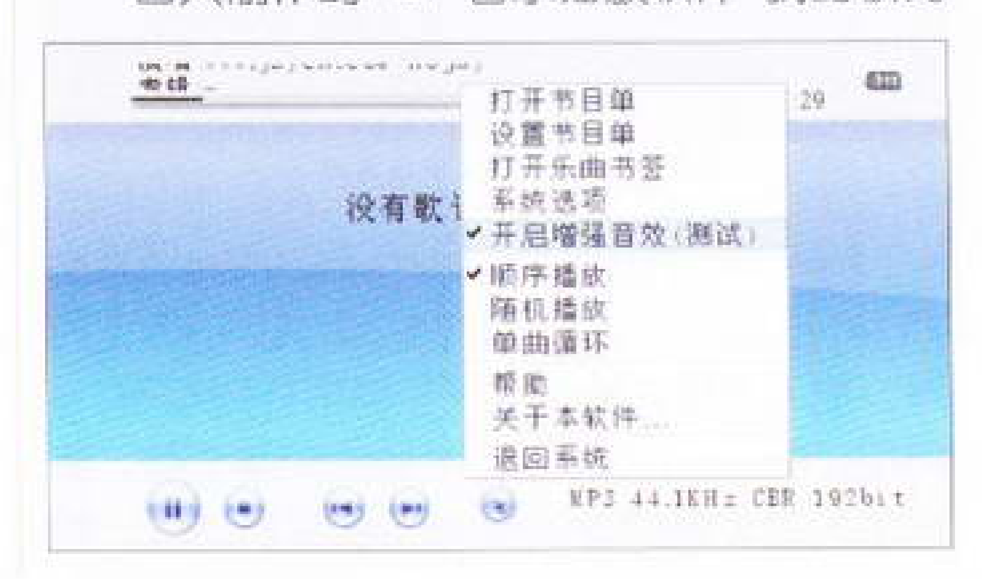


▲SimpleAmp的界面挺华丽，但无法正常显示中文歌曲名。

下载地址：http://www.psp-ita.com/upload/fileup/psp/SimpleAmp.rar。

“我的歌词 我的PSP”新版公布

国人制作的PSP音乐播放软件“我的歌词



我的PSP"于4月5日公布VB1.1.3313版，增加了书签功能，在主界面下按△可以将当前音乐播放位置保存下来。[我的歌词 我的PSP]不仅能播放MP3音乐，还能在播放音乐的时候同步显示歌词，并且软件支持多种音效，能通过PSP线控进行操作。软件可以正常显示中文歌曲名，但需要将中文字体文件拷贝到记忆棒PSP/HOME/FONTS目录下。

下载地址：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=49883&fpage=1&toread=&page=1。

PSP内核拷贝程序出现

一位叫Gracz54的网友发布了自制的PSP内核文件拷贝程序Flash Copy for PSP。这个程序可以读取PSP内核中的文件，包括flash0、flash1，并将其拷贝到记忆棒中。

下载地址：http://forums.qj.net/showthread.php?t=44949。

PSP Filer新版公开

PSP用文件管理软件PSP Filer最近发布V0.8版。新版增加了新建文件夹和修改文件名的功能，修正了32Bit PNG图片和JPG图片显示错误的问题以及多层目录下、长文件名文件显示花版的问题。

下载地址：http://www.geocities.jp/mediumgauge/filer0.8.zip。

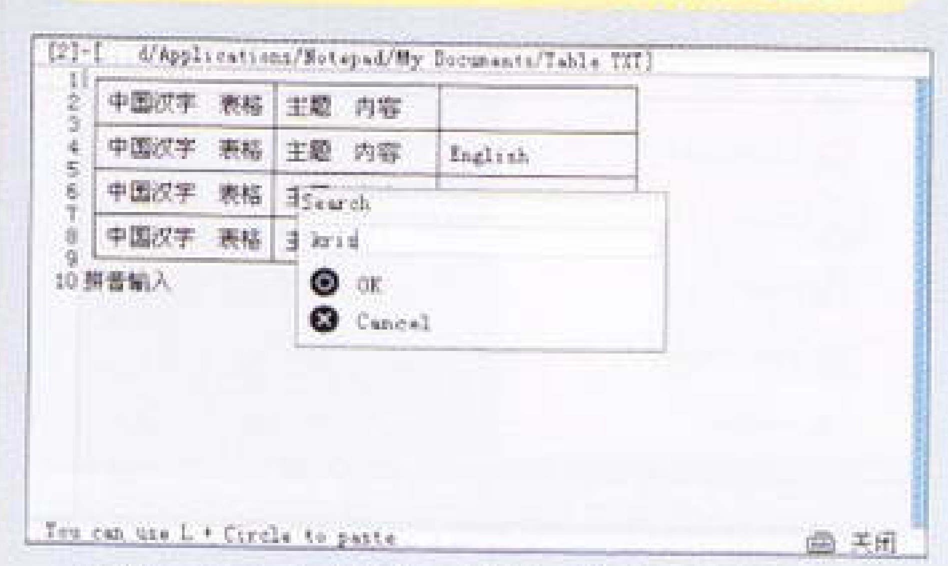
IRShell新版发布



自IRShell发布支持无线文件传输的V1.2版来，引起了众多玩家的注意。毕竟无线传输文件方便又省力。IRShell于4月4日又发布了V1.3版，提升了文件传输的稳定性，将传输速度从90KB/S提升到270KB/S，提升了几乎3倍。运行中按PSP摇杆的下键可以退出程序。

下载地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=21871。

Notepad for PSP新版发布



▲Notepad for PSP新增五笔输入法和电子词典功能。

PSP用中文文字处理软件Notepad for PSP于4月2日发布新版。新版增加了五笔输入法，用户可以在拼音和五笔两种输入法之间自由切换。还加入了自定义输入法功能，用户可以自行加入联想词条，还可以随意修改输入码。为方便用户在文字阅读中查阅生词，新版将英汉双向词典整合进来。词典整合版的容量有30M之大，下载可要有点耐心哦。如果大家在使用中发现什么问题，欢迎发邮件给作者，地址是krishfwu@gmail.com。

下载地址：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=53366&fpage=1。

eReader新版公开



▲新版eReader增强了MP3播放功能。

国人制作的PSP用电子书软件eReader最近更新频繁。作者Aeolusc分别于3月30日、4月1日、4月2日和4月5日推出V0.7、V0.71、V0.8、V0.81、V0.9五个版本。V0.9版增加了播放MP3时的快进、快退功能以及歌曲列表控制，能够记住上次退出时选择或者阅读的文件，字体可以保存在fonts.zip压缩包中以节约空间，在书签界面能够选择是否保存书签，修正了FAT的读取，优化了程序代码等等。目前作者正为V1.0正式版的开发而努力。

下载软件可以去作者的Blog，网址为：http://www.pspsp.org/blog。

LuaPlayer新版公开

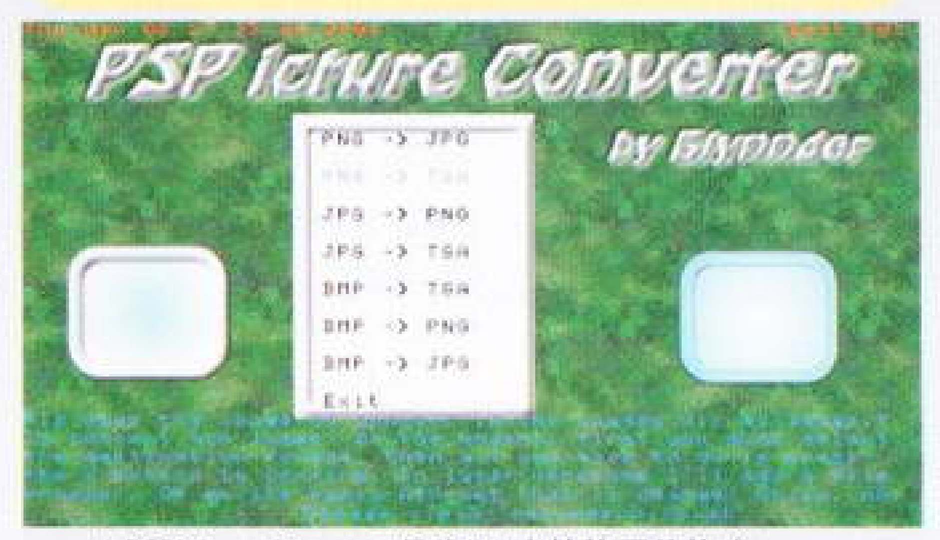


▲LuaPlayer平台上已经有很多实用程序。

PSP上的Lua程序运行平台LuaPlayer于4月2日发布V0.18alpha版。新版将所有的程序都移动到用户模式组件中，加入系统读取组件功能，还加入了sound.Irx、simple.Irx示例组件等等。

下载地址：http://www.luaplayer.org/LuaPlayer_v0.18_firmware15.zip。

PSPicture Converter新版发布



▲PSPicture Converter能在PSP上转换图片格式。

运行于Lua Player的PSP程序PSPicture Converter于3月28日推出V0.6新版。PSPicture Converter是一款图片格式转换软件，可以将JPG图片转换为PNG、BMP图片转换为JPG等等。软件可以显示PSP的剩余电量和当前时间，新版修正了返回到主菜单的错误。

下载地址：http://forums.qj.net/showthread.php?t=45026。

LUA Ys-OS发布

多功能软件LUA Ys-OS于3月下旬正式公开，发布了V1.0版。LUA Ys-OS需要在Lua Player上运行，目前可以实现的功能包括画图、浏览PNG图片、开始菜单、墙纸、Star演示程序等。软件的最大特点是支持多任务，可以同时运行多个程序而不会死机。



下载地址：http://yossistarz.googlepages.com/Ys-Ospublicv1.0.rar。

PSP Guitar新版公开

PSP用吉他软件PSP Guitar于3月26日推出了V0.2版。新版提供了更多更好的声音，重新制作了菜单，加入了三种新吉他，改进了控制系统，加入新背景画面等等。PSP Guitar能让你在PSP上玩一把吉他，将PSP斜握在手里，还真有那种感觉。



下载地址：http://sousanator.psparchive.de/programs/PSPGuitar_v02.zip

OpenTTD公布新版

根据《运输大亨》改编的PSP游戏OpenTTD for PSP于3月27日发布Released Candidate 4版。新版增加了网络游戏时窗口大小调节功能，修正了语言文件和根目录的路径错误，加入金手指代码窗口，支持多用户游戏，支持DHCP等等。游戏现在已经基本完善，如果你喜欢电脑原作，一定不要错过哦。

游戏下载请到官方网站，网址是：http://openttd.teamjak.net/downloads.php。



▲OpenTTD支持无线联网游戏。

广大玩家热切期待的PSP 2.0以上版本的降级仍旧没有任何消息，值得欣慰的是越来越多的自制软件推出了适合2.0以上PSP的版本。索尼官方的PSP用PS模拟器据说游戏是单个发卖，每个15美元，看来很多人是消受不起了。只有2.0以上的系统被破解，PSP才真正能迎来春天，让我们一起期待吧。

文 ZinniaSun 编 LIKY

PSP2.0+破解直击

——Eloader v0.96，让你的PSP开放更多

其实早在《掌机王SP》35辑文章截稿之时，Eloader v0.96就已经发布。但由于时间紧迫，小Z并没有来得及在35辑中为大家带来最新的评测。这次又到了我们《PSP2.0+破解直击》更新之时啦！短短的一个月中，又有不少软件加入了Eloader的兼容行列中，令人欣喜的是，2.0+的小P红外控制部分也已经被成功地开启！在这辑的主打内容中，小Z将带领大家一同体验一把新版本Eloader的强大之处，让你的PSP资源开放的更多！



▲新版本Eloader发布的标志，看来Fanjita果然是个酒鬼……）

新的版本，新的功能

经过Eloader v0.95对2.0+小P所开放资源的深入探索，Fanjita已经成熟地掌握了提高程序稳定性和兼容性的各种技巧，沉寂数日后，终于在3月8日发布了这款Eloader v0.96的正式版（注意这次Eloader并没有放出beta版而直接发布了正式版），足可见他对0.96版完成度上十足的信心。新版本Eloader支持在2.0系统USB模块的开启（直接在使用TIFF Bug启动Eloader的界面时按△键），支持在2.0+系统上红外设备的开启，支持在Eloader下查看Eboot程序信息，越来越接近VSH模式，可以运行的程序也越来越多！其他内容小Z就不多说啦，但提示大家一点，请注意区分网络上关于1.5运行2.0+ISO游戏的信息与2.0+本身破解消息，最近LU上就有朋友将两者搞混惹起一阵不小的风波哦！软件的安装由于与Eloader v0.95 fix版本并无太大差别，请大家参看35辑《掌机王SP》，小Z在这里就不重复介绍了，下面还是让我们来看看这次小Z带来的测试内容吧！

测试结果

从现在已知的情况上来看，建议大容量记忆棒玩家在使用Eloader时不要一次性拷入太多的程序文件，程序过多会导致Eloader出现无法正常识别部分软件或是无法正常启动部分软件等各种各样的问题。Eloader v0.96大大提高了L+R+Start键返回软件界面的稳定性，除了极少部分软件会出现返回时死机的现象以外，大部分软件都已经能够成功地退出，测试的时候不用反复开机关机确实方便了不少。不过PSPRadio、LuaPlayer1.8alpha、Dgen1.4、PSPiano v0.2等软件在Eloader v0.96版无法运行。

E[mulater] v0.80 beta5

作为一款支持多平台的PSP用模拟器，E[mulater]的功能的确非常的出众，能够同时完美模拟WSC及PC-Engine这两款老式游戏机，有趣的是模拟器中两者除了键盘控制不同以外，其他资源完全都是共享，模拟器不但画面、音乐、速度完美，还支持即时存档、拉伸屏幕等高级模拟器功能，实在是让人佩服开发者的技术。现在这款模拟器终于在2.0+系统上也成功运行，只是菜单中的退出还是会死机，看来2.0+FW上又将刮起一阵WSC和PC-Engine经典游戏的回顾风潮啦！



▲在E[mulater]上运行WSC《火影忍者》的画面效果。

NEOCDPSP 0.9.1

PSP上最早的NEOCD模拟器终于可以在Eloader下成功运行啦！但是想想现在已经有了完美解决存档问题的NeoGeo CDZ Emulator v0.3.1这款后起之秀(其实如果算上P C 版应该是老大哥才对)，能不能用NEOCDPSP来玩NEOGEO CD游戏已经变得不是那么重要了。因为现在NeoGeo CDZ运行的游戏都比较完美。



▲NEOCDPSP 0.9.1的启动界面。

NesterJ v1.20 Alpha

最强FC模拟器再一次开始新一轮的更新，目标是加入Wi-Fi联机机能从而实现双人游戏，当然这个功能在我们这次为大家介绍的Eloader v0.96中还并不支持，还是放在下辑Wi-Fi破解测试中再来为大家详细介绍吧！这次嘛，就先吊一下大家的胃口吧！

PSP fce ultra

又一款在Eloader上可玩的FC模拟器，速度、画面上还算可以，只是声音上确实有些问题，总觉得在听颤音一般，搞得小Z的耳朵超级不爽，看来也只能作为个别NesterJ无法运行的问题Rom备选模拟器了……



▲看背景也知道是FC模拟器。

PSPGen+

这款SEGA MD模拟器是为今年NEOFlash春季代码大赛的参赛作品，不过无论画面还是模拟器附加功能上都还停留在初级阶段，不支持屏幕大小调整，不支持存档，也不支持音乐，运行速度也不是很让人满意。总体来说各个方面都还很初级，连Dgen v0.7性能都还赶不上，就更不要想和最新版的Dgen v1.4相比了。说到这里，也告诉大家一个不幸的消息，经过小Z我反复测试，已确定Eloader v0.96上无法运行Dgen v1.4，不过从功能上来看v1.3在单人游戏上已经很让人满意啦，至于v1.4的Wi-Fi联机功能，还是那句话，我们会放在下次为大家集中测试哦！



▲还远不成熟的一款MD模拟器。

BEATS OF RAGE v1.1

上次我们曾为大家介绍过这款模拟器，这次最新升级版修正了游戏存档、音乐等多方面BUG，并大量优化了程序的代码。现在很多PSP模拟器都已经进入了成熟期，因此研究的重点都已经转移向Wi-Fi游戏的支持。这款模拟器的制作者同样也已经开始着手研究ADHoc模式下2人联机功能的实现，小Z严重期待作者能在我们下辑内容前放出这款模拟器的联机版本。

两款移植软件生成的游戏

在PSP模拟器发展的初期，就有日本玩家研发出了能够将PC恋爱游戏转换到PSP上运行的专用光盘转换程序。现在这类转换程序生成的Eboot文件已经能够在Eloader下运行啦！小Z手头共有两款恋爱游戏，分别是移植自PC的《ONE～辉く季节へ～》和移植自PS2的《To Heart 2》，效果、速度都堪称完美，并且支持存档、音乐以及语音。从这一点上我们就可以看出Eloader v0.96在PSP系统资源的开放性上取得了多大的成功！



▲在小P上看柚原好果然感觉超萌。

OpenTTD v0.4.5

PC经典游戏《运输大亨》来啦！这款游戏由于很早就开放了源代码，因此被修改过很多版本，PPC、Palm都有对应的版本可以玩到哦！不过还是PSP上面玩起来最爽，除了鼠标换了摇杆有些让人不大适应以外，大大的屏幕玩起来很过瘾！貌似还不能支持外挂地图，小Z这里可是收藏着近百张运输大亨的各种城市地图呢！可惜可惜。最新版本已经推出了Wi-Fi联机功能，还是那句话，我们下辑再来介绍哦！



▲令人怀念的运输大亨启动界面。

PSPlayerMT

一款横空出世的韩国人制作的PSP媒体播放软件，强大的功能让人无话可说……关于这款软件的详细使用说明及媒体格式转换相关知识小Z已经发表在《掌机王SP》36辑，这里就不再赘述。

FlashMod 3.01

功能强大的PSP界面、字体制定软件终于启动成功啦！注意，仅仅是启动成功哦！由于2.0+FW的Flash1下registry/system.dreg文件与1.0FW、1.5FW的配置文件内容及格式上的差异，因此使用这款软件并没有什么意义。期待后续版本FlashMod能够支持2.0+系统配置修改功能哦！



▲FlashMod的运行更让人期待未来Eloader的表现。

PSIX-Lite

功能强大的操作系统启动成功，但操作时会因为提示无法找到USB驱动而出错。毕竟小Z的小P还是2.6FW，因此即使使用Eloader v0.96版也无法开启USB功能，报错属于意料之中的事情，其他很多功能也都是点了就死机，看来还是早早退出为妙。至于2.0系统采用Eloader v0.96是否能够完美运行PSIX，小Z没有条件测试，还希望有条件的玩家测试后告诉小Z哦！



▲PSIX-Lite的文件管理界面，可是点击后不是死机就是报错。

PSPKick v3.0

一款功能强大的鼓点编辑软件最新版本放出，而且这回的版本终于可以通过Eloader成功运行啦！这款软件不仅可以制作鼓点并在PSP上播放欣赏，还可以将制作的鼓点储存成MID格式以便于在电脑上进行二次编辑。喜欢玩音乐的玩家一定不要错过哦！按Select键会有软件的详细说明，玩过Cakewalk的应该都很容易上手啦！



▲最近的音乐软件很盛行，这款软件怎么也算个佼佼者。

Lua下的YS系统放出

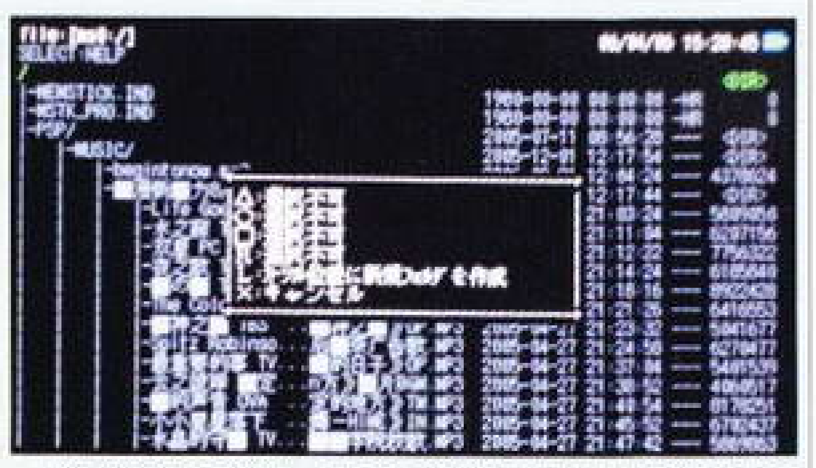
这款仿Windows的操作系统可以浏览图片，并设置为系统的背景，现在已经内置的程序有图片浏览器、画图、以及一个类似Windows屏保的测试程序。因为制作一个操作系统需要调用各种资源，这些软件往往都必须在实模式下运行，因此基本都不能在Eloader下运行。小Z一直在寻找一款能在Eloader下启动的操作系统，这次终于在Lua上看到了希望啦！



▲仿Windows的界面做得倒是不错，期待未来的发展。

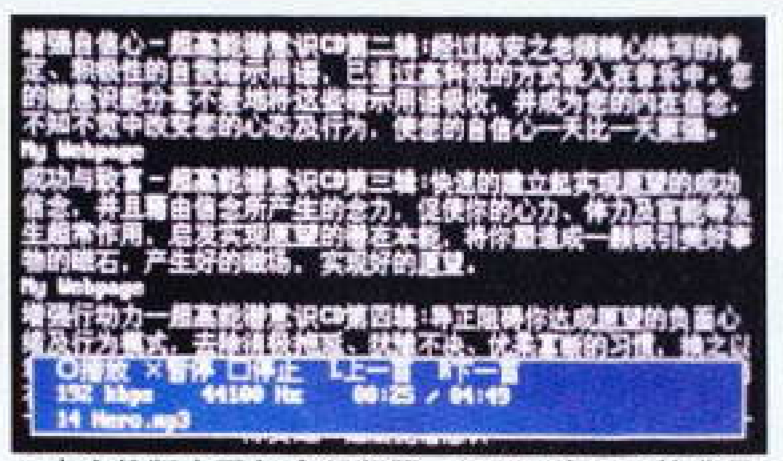
文件浏览器Filer 0.8

这款由日本人制作的文件浏览器采用了树状展开浏览式结构，看起来很像Windows下的资源管理器，只是操作略显繁琐一些，不懂日语的玩家还是慎入。不过比起由台湾同胞编写的File Assistant，这款软件增加了图片浏览、文本查看、内存中转区等附加功能，对于无法识别的文件也能通过ASCII/16进制浏览器打开预览内部信息，只是不支持中文让人觉得有些遗憾。


▲注意仔细看说明，不懂日语的玩家小心删除了棒子里的东西。

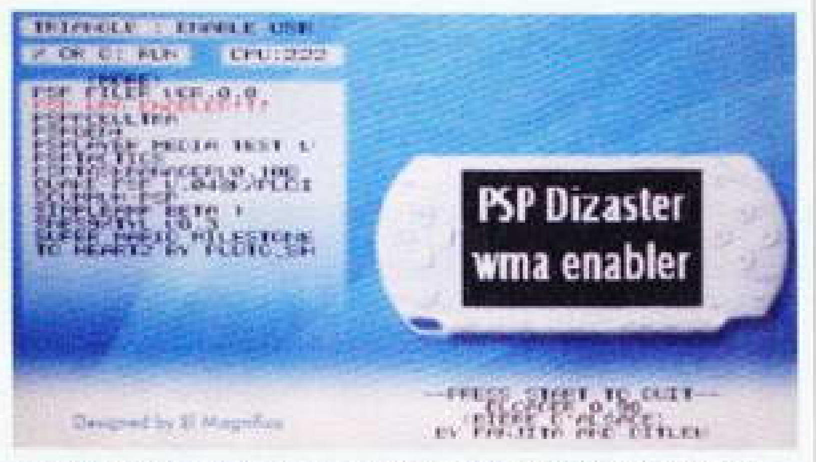
Ereader v0.8

这款读书软件除了界面有些过于简单以外，其他各种功能一点也不亚于CNReader哦！支持图片浏览，无法打开的文件也会自动采用ASCII/16进制浏览器打开，同样有书签、MP3播放等功能，并且还支持Html的网页格式直接浏览。软件分12pt的小字体和16pt的大字体两个版本，而且最重要的是在Eloader下运行的稳定性可要比CNReader强多了！


▲大字体版本看起来很舒服，还可以自己更换背景和字体颜色。

WMA ENABLE

众所周知，PSP2.6FW加入了对微软WMA格式音乐文件播放支持，但首先必须让你的小P上网激活才能真正使用这项功能，而国内无线网络热点并不多见，玩家们也很少有无线路由器或软AP无线网卡在家中组无线局域网，因此激活WMA对于广大玩家来讲并不是一件容易的事情。这款软件正是针对了那些没有PSP上网条件的2.6FW玩友们推出的，让你的小P不需要上网也能激活WMA文件播放功能！软件的实现原理实际上是修改了Flash1中的registry/system.ireg和registry/system.dreg这两个记录PSP系统配置的文件，用一个已经开启该功能的小P配置来替换掉原来系统配置文件，其实用很多PSP文件管理软件也都能实现这个功能，只是用起来都稍显复杂而已。WMAENABLE用起来简单归简单，可是一旦替换了系统配置文件，小P的所有其他设置也都会被更改。而恰恰软件制作者又是个美国人，结果导致采用开发者提供的配置文件激活后时区修改为GMT-6的美国加拿大时区，用户姓名也改成了软件制作者的姓名，保密密码重置为0000，取消了当前壁纸的使用，Infrastructure Mode(基层模式)网络配置不也不可用……最为让人头痛的是由于欧美玩家的习惯，系统的×、○键功能会被互换，对和小Z一样用惯了日版游戏机配置的玩家恐怕都会觉得超级不爽吧！与其用这样的美版配置不如小Z冒个险给大家提取一个自己的配置(已经整合在安装包中)，进入程序后按×键就可以开始激活过程了，完成整个过程后程序会自动退出返回到Eloader的启动界面，希望这个程序可以帮上小P上不了网的玩家们。



▲Eloader能够正常显示WMA ENABLE的软件缩略图。

本次有关Eloader v0.96的测试就到这里啦！给大家带来了不少功能强大的软件，不知道大家喜不喜欢，其实在4月1日，FANJITA小组的主页发布了FANJITA以及天才程序开发助手DITLEW宣布放弃后续更新的声明，可4月2日就连续发布了Eloader v0.97最新版，开放了Wi-Fi资源，真不知道v0.97是不是会成为Eloader的最终版本……但是不管如何，下辑内容中小Z都会为大家带来Wi-Fi测试专题的！最后还是那句话，有问题的话可以去小Z的Blog留言哦！地址是：http://blog.levelup.cn/members/ZinniaSun2000/ ，文中出现的软件在那里都会提供下载，我们下辑再见啦！


VOL

《真·三国无双 二度进化》全要素研究

文 雷伊

上一辑《掌机王SP》中，我们为大家奉上了《真·三国无双 二度进化》的最速攻略，不过由于时间仓促，游戏中的一些收集要素等都没有提及。这次我们将对上次攻略中没有提及的一些方面进行补遗，另外还将公开游戏中的收集要素，希望能够帮助大家更快、更有效率地完成全要素100%收集。



真·三国无双 二度进化
真·三国无双 2nd Evolution
◆Koei◆ACT◆2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆640KB以上◆5280日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

系统补遗

激难难度

游戏初期只能够选择易しい、普通和難しい三种难度，不过当用難しい难度完成无双模式一遍后，便可以增加隐藏的激难难度。在激难难度下，玩家在战斗中的实际攻击力只有能力值的0.5倍，而敌方的攻击力则为能力值的5倍，如果没有强力的副将以及武器支援，要想在这个难度下生存可是非常困难的。



战马评价



在上一辑的攻略中我们已经向大家介绍了战马的育成以及其具有的几种辅助效果，这次我们来看看战马(战象也是一样)的成长方向以及马种的评价。战马在成长方向上一共分为速力型、马力型以及万能型三种。速力型在战马升级时速力和Shift移动能力会得到大幅度上升，马力型在升级时主要增加力量以及撞飞敌人的能力，万能型则是兼顾了两者的平均发展型。在马的评价方面，能力从低到高依次分为兵卒之马、将军之马、一国之名马、三国之名马以及天下之名马五个等级。系列的一些特殊战马只有在特定的关卡击破特定的武将后才能获得。

特殊战马获得方法

马名	获得关卡	击破武将
的卢	虎牢关之战·董卓军	刘备
爪黄飞电	下邳之战·董卓军	曹操
赤兔马	长坂逃亡战·黄巾党	关羽
绝影	宛城之战·张绣军	曹操

副将&战马成长

每打完一个关卡后，会获得一定的成长点数和乘骑点数，分配给副将和战马就可以令它们获得成长。决定获得的成长点数和乘骑点数多少的主要有三个因素，分别为玩家过关后的等级、是否压制宝物库/村落以及难度。也就是说，在高难度下压制完宝物库和村落，并以高等级完成关卡，获得的成长点数和乘骑点数就会更多。在战斗中提高副将等级、尽可能地马上杀敌，在过关后副将和战马自身获得的熟练值就会更高。

武器

虽然《真·三国无双 二度进化》在前作基础上加入了武器收集系统，但遗憾的是，Koei在游戏中还是留了一手。游戏中每位武将可装备的武器只有三种等级，并不像正统《无双》作品那样有特殊的四级武器存在，正统作品中那种富有挑战性的四级武器收集过程在本作中是无法体会到的。

武勋&统帅

玩过本作的玩家应该已经知道，48名无双武将在战斗结束获得武勋时，只有统帅值这一项是能够随着获得的武勋值而成长的。由于统帅值决定了每场战斗中携带副将的阶级以及数量，因此统帅值高的武将将能获得更高的副将能力支援。在本作中，武勋值的上限为60000，即超过60000后便不能再获得武勋值了，而相应的，每名武将的统帅值在增长17点后也不再继续增长了。也就是说，无双武将的最大统帅值等于其初期统帅值加上17。

武勋值	统帅上升值
1000	1
2000	2
4000	3
6000	4
8000	5
10000	6
12000	7
14000	8
16000	9

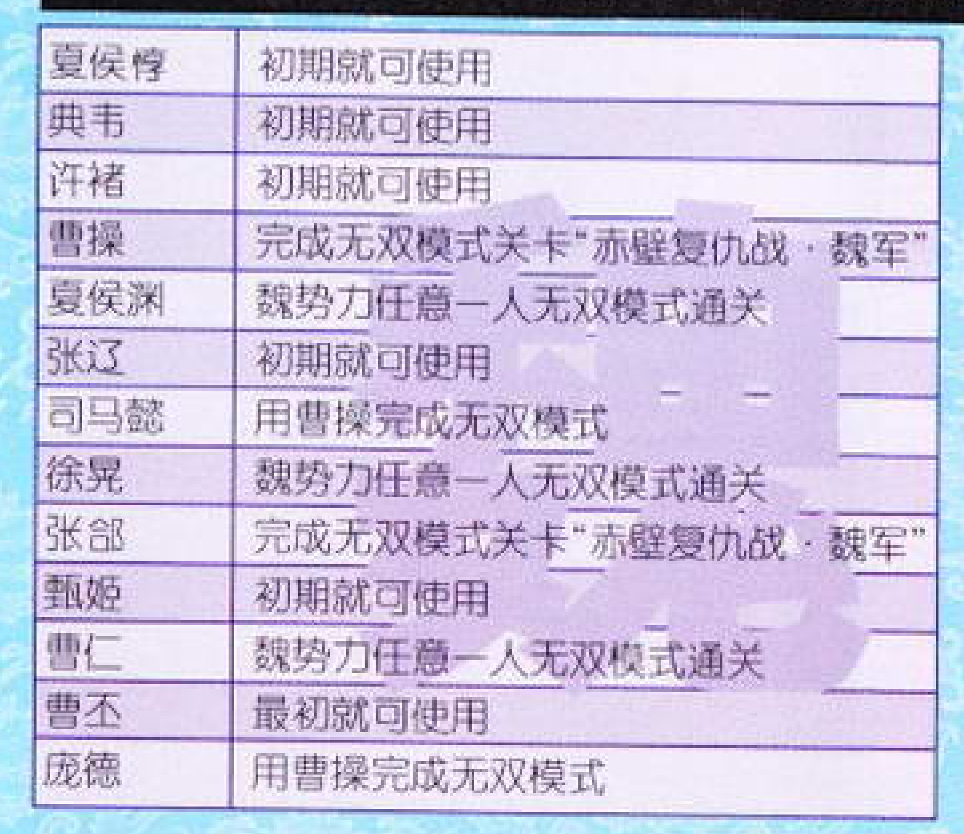
武勋值	统帅上升值
20000	10
24000	11
28000	12
32000	13
36000	14
40000	15
50000	16
60000	17

副将志愿



在完成一个关卡后，会有副将志愿加入我方，因此不断地打各个关卡可以说是获得普通副将的最直接办法。影响志愿加入的副将的数量和阶级的是玩家在关卡中获得的武勋值，战斗中获得的武勋越多，战斗后志愿加入的副将也会越多，阶级也会越高。另外，因为普通副将的获得存在随机性，因此有些玩家有时即使多次通关也往往只能重复得到一些已经加入的副将，而无法令新副将加入。这里介绍一个比较有效的令新副将加入的方法，那就是在自由模式中选择一次性打全部8个关卡，当把这些关卡全部完成后，就必定会有未加入的新副将志愿加入。

全48名武将出现条件



夏侯惇	初期就可使用
典韦	初期就可使用
许褚	初期就可使用
曹操	完成无双模式关卡"赤壁复仇战·魏军"
夏侯渊	魏势力任意一人无双模式通关
张辽	初期就可使用
司马懿	用曹操完成无双模式
徐晃	魏势力任意一人无双模式通关
张郃	完成无双模式关卡"赤壁复仇战·魏军"
甄姬	初期就可使用
曹仁	魏势力任意一人无双模式通关
曹丕	最初就可使用
庞德	用曹操完成无双模式

赵云	初期就可使用
关羽	初期就可使用
张飞	初期就可使用
诸葛亮	蜀势力任意一人无双模式通关
刘备	完成无双模式关卡"第六次北伐·蜀军"
马超	最初就可使用
黄忠	最初就可使用
姜维	用诸葛亮完成无双模式
魏延	蜀势力任意一人无双模式通关
庞统	完成无双模式关卡"第六次北伐·蜀军"
月英	用诸葛亮完成无双模式
关平	蜀势力任意一人无双模式通关
星彩	最初就可使用

周瑜	最初就可使用
陆逊	最初就可使用
太史慈	最初就可使用
孙尚香	最初就可使用
孙坚	完成无双模式关卡"长江决战 · 吴军"
孙权	最初就可使用
吕蒙	完成无双模式关卡"长江决战 · 吴军"
甘宁	吴势力任意一人无双模式通关
黄盖	吴势力任意一人无双模式通关
孙策	吴势力任意一人无双模式通关
大乔	用孙策完成无双模式
小乔	用周瑜完成无双模式
周泰	完成无双模式关卡"长江决战 · 吴军"

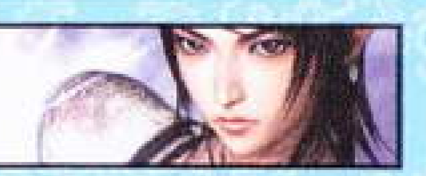
凌统	最初就可使用
貂蝉	自由模式"虎牢关之战 · 董卓军"完成度100%
吕布	自由模式"下邳之战 · 董卓军"完成度100%
董卓	"虎牢关之战 · 联合军"或"汜水关之战 · 联合军"完成度100%
袁绍	"官渡之战 · 曹操军"、"黎阳之战 · 曹操军"及"界桥之战 · 公孙瓒军"中任意一关完成度100%
张角	"黄巾之乱 · 讨伐军"完成度100%
孟获	"交趾救援战 · 孙坚军"或"南中平定战 · 蜀军"完成度100%
祝融	"南中平定战 · 南蛮军"完成度100%
左慈	董卓、袁绍、黄巾以及南蛮势力的所有关卡完成度100%

全他势力关卡出现条件



势力名	关卡名	出现条件
董卓	虎牢关之战 · 董卓军	"虎牢关之战 · 联合军"或"汜水关之战 · 联合军"完成度100%
董卓	下邳之战 · 董卓军	自由模式"虎牢关之战 · 董卓军"完成度100%
袁绍	官渡之战 · 袁绍军	"官渡之战 · 曹操军"、"黎阳之战 · 曹操军"及"界桥之战 · 公孙瓒军"中任意一关完成度100%
袁绍	黄河之战 · 袁绍军	"官渡之战 · 袁绍军"完成度100%
黄巾	黄巾之乱 · 黄巾党	"黄巾之乱 · 讨伐军"完成度100%
黄巾	长坂逃亡战 · 黄巾党	"黄巾之乱 · 黄巾党"完成度100%
南蛮	交趾救援战 · 南蛮军	"交趾救援战 · 孙坚军"或"南中平定战 · 蜀军"完成度100%
南蛮	南中平定战 · 南蛮军	"交趾救援战 · 南蛮军"完成度100%
左慈	大德救出战 · 刘备军	董卓、袁绍、黄巾以及南蛮势力的所有关卡完成度100%
左慈	宛城之战 · 张绣军	"大德救出战 · 刘备军"完成度100%

特殊副将出现条件



来自《战国无双2》以及众多中国古典名著中的特殊副将的取得方法只有一个，那就是在各个关卡的宝物库中尽可能快地将他们击破(时间大约在1分钟以内)。由于这些特殊副将的攻防能力非常高，因此最好先将觉醒槽蓄满后再去挑战，当然，事先一定要记得存档。

战国副将		
丰臣秀吉	官渡之战 · 曹操军	左上
岛左近	下邳之战 · 曹操军	村落上方
真田幸村	长坂之战 · 曹操军	南兵粮库左下
宫本武藏	合肥之战 · 魏军	左上
直江兼续	五丈原之战 · 魏军	左上
岛津义弘	合肥新城之战 · 魏军	右下
伊达政宗	建业之战 · 魏军	村落上方
杂贺孙市	成都之战 · 魏军	村落上方
森兰丸	宛城之战 · 曹操军	右数第三个野战场
织田信长	长坂之战 · 刘备军	上方两个砦之间
阿国	定军山之战 · 蜀军	右上
德川家康	益州侵攻战 · 刘备军	左上
前田庆次	南中平定战 · 蜀军	上方两个兵粮库之间
上杉谦信	汝南逃亡战 · 刘备军	左下
本多忠胜	第六次北伐 · 蜀军	西北防御据点左侧
ねね	第六次北伐 · 蜀军	右上



立花訚千代	吴郡之战·孙策军	最右侧
风魔小太郎	合肥之战·吴军	北兵粮库右侧
お市	合肥新城之战·吴军	右上
明智光秀	交趾救援战·孙坚军	左下
武田信玄	长江决战·吴军	西南兵粮库右边第二个野战场
服部半藏	黄河之战·袁绍军	右下
浅井长政	黄巾之乱·黄巾党	右上祭坛右边第二个野战场
石田三成	交趾救援战·南蛮军	孙坚军本阵右方第二个野战场
浓姬	南中平定战·南蛮军	蜀军本阵下方第二个野战场
稻姬	宛城之战·张绣军	本阵右方第二个野战场
名副将		
扈三娘	虎牢关之战·联合军	右下
呼延灼	汜水关之战·联合军	左上
项羽	黄巾之乱·讨伐军	左上野战场下方
韩信	赤壁之战·曹操军	左下船楼上方
武松	五丈原之战·魏军	右下两个兵粮库之间
顾大嫂	建业之战·魏军	右上
张良	成都之战·魏军	蜀本阵下方第二个野战场
鲁智深	徐州扫讨战·曹操军	右上
虎	黎阳之战·曹操军	左上
萧何	赤壁复仇战·魏军	右上
刘邦	徐州扫讨战·陶谦军	西北攻击据点右边第二个野战场上方
关胜	五丈原之战·蜀军	右下
太公望	五丈原之战·蜀军	北兵粮库下方
花荣	夷陵之战·蜀军	左上
琼英	赤壁决战·蜀军	右数第二个船楼上方
林冲	长安攻城战·蜀军	西兵粮库下方
于吉	赤壁之战·联合军	右上补给船上方
朱武	夷陵之战·吴军	东攻击据点上方第二个野战场
公孙胜	白帝城之战·吴军	右下
南华老仙	黄河之战·吴军	西北攻击据点上方
黥布	许昌之战·吴军	右下
孙二娘	虎牢关之战·董卓军	左上防御据点上方
冒顿单于	下邳之战·董卓军	西砦左方
华佗	官渡之战·袁绍军	最左方野战场下方
成吉思汗	官渡之战·袁绍军	中央砦上方
锺离昧	黄河之战·袁绍军	左上

副将连携一览



连携名	发动副将	附加能力
厚き主从	刘备+赵云	体力+23、无双+72、攻击+11、防御+11、成长+8
頼もしき同僚	赵云+黄忠	体力+57、攻击+28
关义父子	关羽+关平	体力+57、攻击+28
桃园の誓い	刘备+关羽+张飞	体力+48、攻击+24、防御+24、成长+17
尊敬する友	关羽+张辽	无双+72、攻击+36
张亲子	张飞+星彩	体力+57、防御+28
盟友	曹操+夏侯惇	攻击+28、防御+28
夏侯从兄弟	夏侯惇+夏侯渊	成长+50
竞い合う友	典韦+许褚	体力+57、防御+28
坚き主从	曹操+典韦	攻击+28、防御+28
乐しき主从	曹操+许褚	体力+57、防御+28
肝胆相照らす	孙策+周瑜	无双+72、攻击+36
周夫妻	周瑜+小乔	体力+23、无双+72、攻击+11、防御+11、成长+8

连携名	发动副将	附加能力
军师の系谱	周瑜＋吕蒙＋陆逊	防御＋72
师友	诸葛亮＋陆逊	防御＋28
吴师弟	吕蒙＋陆逊	成长＋50
战友	孙策＋太史慈	攻击＋28、防御＋28
宿命の缘	吕布＋貂婵	攻击＋28、成长＋20
手蔓金蔓	董卓＋貂婵	攻击＋72
水鱼の交わり	刘备＋诸葛亮	体力＋57、防御＋28
好敌手	诸葛亮＋司马懿	攻击＋28、防御＋28
蜀师弟	诸葛亮＋姜维	攻击＋28、成长＋20
卧龙と凤雏	诸葛亮＋庞统	体力＋48、攻击＋24、防御＋24、成长＋17
诸葛夫妻	诸葛亮＋月英	体力＋57、防御＋28
旧友	曹操＋袁绍	体力＋144
曹父子	曹操＋曹丕	攻击＋28、成长＋20
凶星の义父子	董卓＋吕布	攻击＋72
猛き主从	吕布＋张辽	攻击＋28、成长＋20
刘夫妻	刘备＋孙尚香	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
父と娘	孙坚＋孙尚香	攻击＋28、防御＋28
次兄と妹	孙权＋孙尚香	无双＋72、攻击＋36
长兄と妹	孙策＋孙尚香	攻击＋28、成长＋20
父と次男	孙坚＋孙权	攻击＋72
父と长男	孙坚＋孙策	攻击＋28、防御＋28
勇ましき主从	孙坚＋黄盖	体力＋72、无双＋72
文武两道	孙权＋吕蒙	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
忠义の盾	孙权＋周泰	体力＋57、防御＋28
元主从	袁绍＋张郃	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
元嫁舅	袁绍＋甄姬	成长＋25
西凉の士	马超＋庞德	攻击＋28、防御＋28
神弓	黄忠＋夏侯渊	无双＋72、攻击＋36
驯染みの同僚	黄忠＋魏延	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
美しき战友	夏侯渊＋张郃	无双＋72、防御＋36
黑き主从	曹丕＋司马懿	无双＋72、攻击＋36
气安き僚友	吕蒙＋甘宁	攻击＋28、防御＋28
深き因缘	甘宁＋凌统	体力＋72、无双＋72
妖しの术士	张角＋庞统＋左慈	成长＋50
质实なる友	徐晃＋曹仁	体力＋27、防御＋28
美の传道者	张郃＋甄姬	防御＋28、成长＋20
曹夫妻	曹丕＋甄姬	攻击＋28、防御＋28
孙夫妻	孙策＋大乔	体力＋57、攻击＋28
寡然な勇将	魏延＋周泰	无双＋72、攻击＋36
大王夫妻	孟获＋祝融	攻击＋72
乔姐妹	大乔＋小乔	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
幼驯染	关平＋星彩	成长＋50
马家兄弟	马良＋马谡	无双＋72、防御＋36
南の大王	孟获＋朵思大王＋木鹿大王	体力＋57、攻击＋28
南の洞主	阿会喃＋金环三结＋带来洞主	防御＋28、成长＋20
袁家兄弟	袁谭＋袁熙＋袁尚	体力＋57、防御＋28
健壮なる勇将	黄忠＋严颜	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
官渡の勇	颜良＋文丑	攻击＋72
母思い	姜维＋徐庶	成长＋25
凌父子	凌操＋凌统	攻击＋28、成长＋20
蜀の继ぐ者	刘禅＋姜维	防御＋28、成长＋20
逃亡者	夏侯楙＋马遵	体力＋72、无双＋72
二君に仕えず	审配＋张任	无双＋72、防御＋36
资产家	糜竺＋李典＋鲁肃	成长＋50
卖国の策士	张松＋法正	体力＋57、防御＋28
关家三兄弟	关平＋关兴＋关索	体力＋144
张家兄妹	张苞＋星彩	攻击＋28、成长＋20
暴を继ぐ者	李傕＋郭汜	体力＋72、无双＋72
武松虎退治	武松＋虎	攻击＋72

文 Kenyo 编 铭风



《龙歌朵拉同盟》隐藏道具研究

上辑由于截稿时间的关系，很多道具的入手地点没有详细写明，故这次补完，此外还列出了一些特殊道具 、珍贵卡片的入手方法以及隐藏剧情的出现条件，方便大家完成图鉴。

关于转职

让デュラン装备はぐれドラゴン可转职成龙骑士，整个游戏只有他能靠道具转职，还有就是女主角的剧情转职了。其他角色虽然没有转职道具，但可以通过装备特定道具来获得其他职业的移动方式，不过在外形上没有任何改变。除デュラン、ニーチェ以外的角色，装备ドラゴンブーツ可获得龙骑士移动能力，装备ヒヅメシューズ获得骑马移动能力，两者的效果均是可穿越敌部队，而装备マーメイドフィン则获得水上移动能力。ワープシューズ可让ロザリィ具有瞬移能力，像ロズウェル在夜间瞬移一样方便，主要作用当然是去取对付龙骑兵的ドラゴンキラー卡片。此外，所有角色均可装备メルヘン伪翼获得飞行移动能力。根据战场地形装备对应道具，对于作战往往能获得事倍功半的效果。

女主角的新能力

剧情到达BF－34关ユグドラ接受戴冠仪式并获得圣剑的神秘力量后，查看状态会发现多了“必ずエースになれる”的能力，让她作为同盟首领战斗的话，己方所有同盟成员都能破除武器限制和首领限制，可以任意使用需要特定武器才能使出的必杀技。例如用剑的角色便可使用斧角色的必杀技，这样一来卡片的实用价值就大为提升了。不过若是某人专用、某职业专用，或者受到地形、时间限制的必杀技，还是需要满足其条件才能使出。还有一种方法可让其他角色也获得同样的效果，就是装备具有“必ずエースになれる”能力的武器。

女主角的沐浴剧情

跟《约束之地》一样，今作也有沐浴的剧情，不过各位看官别高兴得把口水流到书上了，实际画面还是很健康的。方法是在BF－07关取得エレミナミント，不要使用，之后在BF－29关杀掉ドルト，地图全开之后，在白天

的时间让女主角ユグドラ到地图左上角尽头，自左往右数第2格的位置，再等一回合就会发现海市蜃楼之村，前往该村就能观看了。

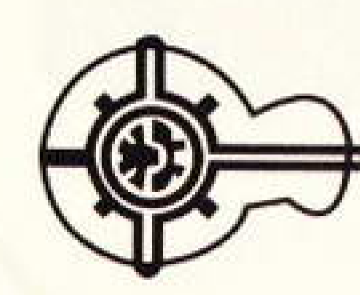




快速杀掉天使

BF-48关打守护天使时，至少要50战才可让她的士气降为1，速度慢。如果已经取得神圈マセラティ，让ミラノ装备就有较低几率使出一击必杀（士气、LUK高的话几率相应提升），只要成功使出一次就可将守护天使的士气瞬间降为1，接着马上就能用ユグドラ的ジハード终结她，节省不少时间。





珍贵战术卡取得法

不管选择哪一边的分支路线，一次游戏都可收集全30张卡片，无需2周目，下面主要列出一些需要杀 掉特定敌人或者去特定地点取得的卡片，普通剧情入手的就不写了。シェノサイド、リィンカーネーツョン、リヴェリオン是敌方BOSS专用卡，无法入手，只要杀掉使用BOSS就能收进图鉴。

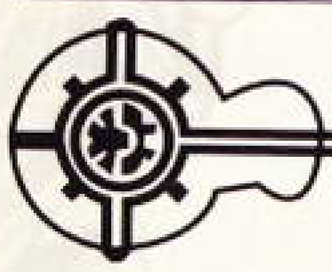
サンダーボルト	杀掉ミゼル
メイクドール	杀掉ロザリィ或她加入时入手
アースクウェイク	同上
ネクロゲート	杀掉ロズウェル或他加入时入手
ポイズンブレス	同上
フォーチュン	BF-23关打倒パメラ
アイヴィウィップ	ラッセル加入时，BF-22关过关后剧情入手
ドラゴンキラー	BF-26关地图左上方单独一格的位置，需瞬移
キスオブデス	BF-27关夜间到南部的集落取得

EXTRA-CONTENTS全模式开启法

模式	所需道具	入手方法
角色表情图鉴	映见の手镜	BF-18关脱出点右上一格
音乐模式	古びたオルゴール	BF-28关地图东部尽头
道具图鉴	アイテム图鉴	BF-39关ミラノ最初位置上方2格
战记模式	メサラの石版	BF-44关投石器右边一格
卡片图鉴	神々の默示录	BF-47关从ネシア身上盗取



特殊道具的入手方法	
ガラスのビン	使用白山羊のミルク后入手
白山羊のチーズ	将白山羊のミルク保存到BF-30关时变化
割れたウボラ像	使用ウボラ像发挥效果后变化
しおれた花束	将ネスレの花束保存一定时间后变化
枯れた花束	将しおれた花束保存一定时间后变化
グリフグリル	用フレイム必杀技杀掉狮鹫骑兵
ドラゴンステーキ	用フレイム必杀技杀掉龙骑兵
ビンの中のドゼウ	让ニーチェ装备ガラスのビン，在BF-38关取得ドゼウ后变化
死んだドゼウ	没有ガラスのビン时，取得ドゼウ一定时间后变化
腐ったドゼウ	将死んだドゼウ继续保存一定时间后变化
发芽プロテイモ	将プロテイモ保存一定时间后变化



每关的隐藏道具

下面列出的隐藏道具大多数为到达特定位置入手，也有一些位置是随机的，而有些则需要身上持有某样道具进行交换。剧情进行到BF－07关可以偷盗后，敌人身上的道具一般都可偷到手，或者打倒时掉落（LUK 要大于敌人），所以自此关开始敌人身上可取得的道具就不详细列出了，各位可在地图画面将光标移到敌人位置按住B键再按SELECT键查看。不管你如何精心安排收集道具的路线，鉴于道具间派生的复杂性，至少要打N周目才可能把所有道具收集齐全，这是一件艰巨的工作。在此教大家一个技巧，如果某关里有道具多选一的分支存在，取了其中之一选择中断记录，该道具会被保存到图鉴中。然后读取该关的战役记录重打，再拿其余不同的道具，这样就能加快完成图鉴的速度，不用从头开始打那么多次。大家按照本文的方法收集，就可以100％完成道具图鉴了。

BF 01 关

カチューシャ	ミラノ最初位置左下一格

BF 02 关

毛皮	让ミラノ去下方的集落发生抢劫剧情入手
皮の帽子	LUK为2★以上时，杀掉インサーギ掉落

BF 03 关

ココリの实	救出デュラン后，ユグドラ初期位置左方1格
トラップ	救出デュラン后，ユグドラ初期位置左方3格
毛皮のコート	持有毛皮时，右下方集落换取
ルビースタッフ	LUK为3★以上时，杀掉ユーディ掉落
フランベルジュ	LUK为3★以上时，杀掉アイギナ掉落

BF 04 关

帝国兵法书天の卷	第一砦守卫队长上方一格
帝国兵法书地の卷	第二砦守卫队长右下一格
帝国兵法书人の卷	第三砦守卫队长右上一格
四叶のクローバー	位置随机，用ユグドラ来寻找才有较高几率入手
白山羊のミルク	右上方的集落里取得

BF 05 关

アイスジャベリン	杀掉イシーヌ掉落

BF 06 关

愈しのハーブ	到达左下位置扩张地图之后，右边集落左上2格处
キルブレード	杀掉オルテガ掉落
疾风の弓	杀掉エレナ掉落
钢のペルソナ	杀掉ジルヴァ掉落

BF 07 关

アクエリアス	右下角往左边凸出的一格
きれいな贝壳	让ニーチェ到右下方尽头的水里取得
エレミナミント	右下角尽头的草原上
羽根付きサンダル	ミゼル所持，其LUK较高，而且士气降到一定程度就会撤退，所以如果偷盗不成功就难入手了

BF 08 关

マージリング	保护上方集落不被岩石人破坏，后半战入手
ダウジングロッド	保护中央集落不被岩石人破坏，且王国军名声在10以上时，后半战入手
まやかしの笛	同上，王国军名声在9以下时，后半战入手
ラッキーブルーム	杀掉ロザリィ掉落
丈夫な长靴	上一关入手了羽根付きサンダル的话，此关ミゼル所持

BF 09 关

レンジャーブーツ	取得前两关ミゼル身上的道具后，此关他所持
ガーゴイルロッド	杀掉ロズウェル掉落

BF 10 关

魔水晶	左下角水域地带上游的顶部
黑曜石	右上角ロズウェル左方4格
贝壳の胸当て	持有きれいな贝壳时，让ニーチェ夜间到左下方的集落换取
ふりふりレース	BF-08关取得ロザリィ身上的ラッキーブルーム后，此关她所持
暗夜のローブ	BF-09关取得ロズウェル身上的ガーゴイルロッド后，此关他所持

BF 11 A关

クマのぬいぐるみ	エミリオ所持，由于她第2回合撤退，即使现在不盗取，BF-16关还有入手的机会，而且其装备也不会因盗取而改变，BF-11B关同样
クリスタルロッド	ジルヴァ援军出现地图扩张后，持有魔水晶时到中央的集落换取

BF 11 B关

ブラックブランド	持有黑曜石，且王国军名声10以上时，北面的集落里换取
ウホラ像	地图下方水域最左一格的水里

BF 12 关

开かずのカバン	右下角尽头
オーガニウム	中央区域右边尽头一格
注：バルドゥス的豪枪一本鬼和アイギナ的葬送ゾルフィ在BF-17还有机会入手，此关不必强求	

BF 13 关

金块	オルテガ左下一格
ブロンズシールド	让ミラノ去右上方集落可取得
ワープシューズ	BF-07、BF-08、BF-09三关均入手ミゼル身上道具的话，此关他所持

BF 14 关

本关无隐藏道具

BF 15 关

デスブリンガー	アイギナ所持，其会心一击率50%再加上レヴォリューション的必杀技，比较难入手
ネスレの花束	王国军名声12以上时，地图东面集落里入手
麦わら帽子	地图北面集落里
金色の麦穗	地图西面街道折往北边的尽头

BF 16 关

ゴールデンスピア	持有金块时，北面的集落里换取
オーガブレイド	持有オーガニウム时，南面的集落里换取
少し温かい不发弹	上方第一个魔法师的位置
スウィートベリー	下方魔法师的位置
淑女のコート	ユーディ所持，只限本关入手，为防不掉落，最好在城对岸让ミラノ与キリエ同盟配合盗取
キズ入り不发弹	キリエ初期位置左方2格
プリンセスドレス	中央的城砦里
ナナのキャンディー	持有ネスレの花束时，街道旁边的集落里换取
宝の地图	地图最左端自下方数上来第4格

BF 17 关

キャッツアイ	キリエ初期位置的西边尽头
勇者のバッチ	地图南门位置左下一格

BF 18 关

エーテリオン	从ネシア身上盗取，建议装备历战のバンダナ

BF 19 关

ノーブルグラス	只能杀掉ユーディ入手，LUK必须在4★以上
焦げ臭い不发弹	右边的城门下方两格再往右一格
魅惑のビスチェ	必须装备宝の地图探测，右边城门前的东部



BF 20 关

家族への手纸	地图第一次扩张后的右上角
目隐しの布	地图往左第二次扩张后，囚室右边4格
铁の足枷	地图最左端囚禁フローネ的位置
さびた锁	地图往右第四次扩张后，右下角

BF 21 关

武器库の键	インザーギ右下方3格
クリティカライザ	杀掉インサーギ掉落
妖刀夜叉	由于ラッセル会加入，所以不要让ミラノ接近他，先杀掉インサーギ，再让其他人作为同盟首领联合ミラノ攻击ラッセル，趁机盗取
命のミサンガ	ラッセル加入后，王国军名声在8以下时，过关入手

BF 22 关

虫カゴ	持有勇者バッジ时，到アイギナ东北方的集落里换取
变形した不发弹	ユーディ上方2格
エレガントスピア	ユーディ右边2格，需要武器库の键
ミラージュコート	地图中央往南北方向延伸的道路北端尽头往下一格，需要武器库の键
ソーサリーグラス	BF-19入手ノーブルグラス的话，本关ユーディ所持
イブニングドレス	ガルカーサ初始位置右边一格

BF 23 关

梦见の帽子	杀掉左上的パメラ掉落
エルフィンボウ	持有トラップ，且王国军名声16以上时，让ロズウェル或ラッセル到右下方的集落换取
ビーストファング	持有エルフィンボウ时，到右上方的集落换取
どくまむし	右上方集落的下一格再往左两格，只限傍晚取
アラン人形	下方的目标点左边一格，王国军名声需5以下





BF 23.5 关

キラービーの巢	小屋的右上方
ヒヅメシューズ	已持有クリティカライザ和ワープシューズ时，ミゼル所持
チカラダケ	目标地点的右上方

BF 24 关

真っ白な珍しい蝶	持有枯れた花束，没有虫カゴ时，在森林中移动时自动入手，不过到下一关就会消失
カゴの中の白い蝶	持有枯れた花束和虫カゴ，且已通过BF-23.5关，装备虫カゴ，本关出现蝴蝶时自动入手
世界树の叶	世界树左上一格
世界树の枯れ枝	世界树右边一格再往上两格
エレメント	世界树右下方，需要装备ダウジングロッド探测
血涂れのレイピア	与帝国兵战斗，杀掉アイギナ掉落
プロテイモ	出现出口后，中继地点左边2格
恶魔のシッポ	让ニーチェ到达左下方田地左边一格，出现パメラ，如果在BF-23关没有遇见她则杀掉后入手
パメラのほうき	同上，如果在BF-23关曾遇见パメラ则杀掉后入手

25 关

ひらひらリボン	エミリオ所持，エレナ叛变后她会撤退，所以要尽快杀掉
ミーティア	在エレナ叛变之前盗取
ナイトキラー	可从レオン身上盗取，也可在脱出地点下方一格再往左三格找到
ドクロ石	脱出地点下方两格再往左四格，注意，持有此道具会让BF-31关的大部分道具交换剧情无法触发

BF 26 关

魂のるつぼ	北面地图扩张后，都市的右下2格
ドラゴンイーター	王国军名声20以上时，让ミラノ前往地图上方的集落

BF 27 关

マナストーン	左下角的城砦左边两格再往下一格
ダークマター	夜间到南部的集落，王国军名声14以上时，用ダークセイバー换取
妖しの果实	夜间到南部的集落，王国军名声13以下时，所持道具随机一个换取

BF 28 关

ロープ	救下ユグドラ所在的位置
ロストマテリアル	エレナ初期位置往前移动2格
インフェルノ	ガルカーサ所持，较难盗取
朽ち果てた剑	脱出点右下方尽头处前面一格

BF 29 关

マーメイドフィン	ミラノ初期位置下方3格再往左一格
スターダスト	南边都市左边一格的水里，夜间限定
砂の蔷薇	地图西端尽头自上往下第4格
パワーフルーツ	地图左下方两格水域处右边一格
幻兽ヤーデのツノ	持有ロープ时，中央的集落里换取
ドラゴンブーツ	已持有ヒヅメシューズ时，ミゼル所持
フェアリーベル	ユグドラ沐浴剧情之后入手

BF 30 关

巨兽ロコンの骨	ミラノ初期位置右下2格
ユミナの日记	地图西端都市上方2格
メブルの果实	南方的集落上方3格
星屑の砂时计	持有スターダスト和砂の蔷薇时，南方的集落里换取
太阳のオーブ	ドルト左边一格的城砦里



BF 31 关

幸运のタリスマン	未杀掉シルヴァ前，持有カゴの中の白い蝶时，可到下方的集落里换取
きらきら金货	地图最南方一格的水域里
メルヘンの伪翼	持有ユミナの日记时，到地图最南端的集落换取
七星宝剑	王国军名声23以上时，地图北面的マフェスタ教会里取得
マジカルソード	持有朽ち果てた剑和マナストーン，且王国军名声18以上时，夜间前往地图中央的魔女シルノーラの店换取
ラカンの秘药	持有どくまむし和巨兽ロコンの骨，且王国军名声18以上时，到地图北面的祈祷所换取
黄昏のヴェール	王国军名声15以上时，在傍晚时分，让女性角色到地图左上角的ティルネア大圣堂得到，与ダークセイバー不可兼得
ダークセイバー	持有ダークマター，且王国军名声14以下时，在夜间到地图左上角的ティルネア大圣堂得到，与黄昏のヴェール不可兼得

注：如果持有ドクロ石，本关大部分设施无法进入。

BF 32 关

バナナンの实	地图南端的孤岛上
カリンカの赤い实	地图西面城砦右边4格
炼金のモノクル	上一关取得マルディム的ジュエルロッド，本关他所持
神圈マセラティ	王国军名声25以上，持有星屑の砂时计和ロストマテリアル，且没有ドクロ石时，到地图南端的集落换取到不明物质，等过几关后炼金变化成功时入手
珍圈マセラティ	不明物质炼金变化失败时入手

注：不明物质炼金成功条件为，持有炼金のモノクル且ミラノLV为16以上。

BF 33 关

オリハルコン	地图左上角自上往下第2格
禁断の果实	地图东面尽头处下方一格
黑蔷薇のクレスト	之前选择ロザリィ加入的路线，杀掉ロズウェル掉落，ユグドラ的LUK要在4★以上
白蔷薇のクレスト	之前选择ロズウェル加入的路线，杀掉ロザリィ掉落，ユグドラ的LUK要在3★以上

BF 34 关

リヴェンジャー	杀掉アイギナ掉落

BF 35 关

泥つきの不发弹	地图北端最右一格
エクスカリバー	持有オリハルコン，王国军名声26以上时，让ユグドラ或ラッセル到右下角的集落换取
エレメントロッド	持有エレメント和世界树の枯れ枝，王国军名声26以上时，让ロザリィ或ロズウェル到右下角的集落换取
マルスの大盾	バルドゥス所持，由于下一关ミラノ需要移动去别的路线，最好在此关盗取

BF 36 关

本关无隐藏道具

BF 37 关

山葡萄	地图北端中央城门下方一格

BF 38 关

湿った不发弹	城门下方一格往右两格再向下一格
穴の空いた不发弹	炮台右下一格
スナイプグラス	地图右边独立的一格区域，需ロズウェル的瞬移到达
ドゼウ	夜间，全地图惟一的水域里

BF 39 关

名马ワードナ	杀掉バルドゥス掉落

BF 40 关

エンゲージリング	地图扩张后，カナン部队中被孤立的骑士右边2格的水里
绢织りの头巾	取得エンゲージリング后，在该位置右下一格的集落里换取
苍リンゴ	カナン右下一格的集落里
ナマクラソード	地图左上角的集落，用武器系道具随机一个换取
邪眼	エミリオ援军出现后，持有きらきら金货，且王国军名声14以上时，地图左下角水域南部地区的西方集落里换取
ボロ布	同上，王国军名声13以下时换取

BF 41 关

シャーマンマスク	桥梁右边3格再往下2格的沼地里
ハイパードリル	地图南端的集落，夜间限定，用7个不发弹交换
ギロチンカッター	同上，5～6个不发弹交换
ガトリングボウ	同上，3～4个不发弹交换
ナイトスコープ	同上，1～2个不发弹交换
タマゴのカラ	地图北部尽头的集落得到
干からびたトカゲ	持有ビンの中のドゼウ时，地图北部位置稍偏东的集落里交换
フレースヴェルク	左下角的集落右边3格的沼地里
恶灵の咒符	在本关装备邪眼之后发现入手



BF 42 关

サザンクロス	魔炮爆破后，王国军名声在22以上时，在地图上方单独一格的位置掉落
グリフォンの羽根	キリエ自爆后，魔炮位置下方4格
アンクの欠片	キリエ自爆后，魔炮位置左下一格

BF 43 关

はぐれドラゴン	地图左上角尽头

BF 44 关

エンドオブエイジ	上一关先杀掉ルシエナ的场合，本关アイギナ所持
ミストルティン	上一关先杀掉アイギナ的场合，本关ルシエナ所持
イフリートレゾン	与ガルカーサ第一战胜利掉落
サラマンドラ	与ガルカーサ第二战时从他身上盗取

BF 44 关

エンドオブエイジ	上一关先杀掉ルシエナ的场合，本关アイギナ所持
ミストルティン	上一关先杀掉アイギナ的场合，本关ルシエナ所持
イフリートレゾン	与ガルカーサ第一战胜利掉落
サラマンドラ	与ガルカーサ第二战时从他身上盗取

BF 45 关

プロミネンス	杀掉ガルカーサ掉落

BF 46 关

ブラッディローズ	从キリエ身上盗取
乙女の泪	杀掉キリエ掉落

BF 47 关

ファンネリア	持有ハイパードリル时，让同一角色到地图右边尽头处三次，就能发掘出这个对敌全属性绝大伤害的装备

BF 48 关

睿智の圣杖	完成结局A入手
天使の轮	完成结局C入手





《女神侧身像蕾娜斯》 补充资料

《女神侧身像 蕾娜斯》毫无疑问是一款经典之作，前面两辑《掌机王SP》中已经为大家奉上了完全攻略以及极限研究，这次就为大家提供游戏中的武器、道具资料以及人物招式性能列表，希望能对大家彻底发掘本作的乐趣提供帮助。

武器

剑(剑士、重战士、侍)

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
ロング・ソード	98	35	87	31	○××	–	10	5%
ブロード・ソード	130	20	65	26	××○	–	5	6%
バスタード・ソード	290	50	146	48	○××	–	20	6%
ファルシオン	350	37	40	40	○××	–	15	5%
エストック	570	45	200	62	×○○	–	40	5%
フラムベルク	700	35	165	53	○×○	–	30	4%
ダマスクス・ソード	700	5	140	82	○×○	–	200	3%
ワジール・レイピア	1100	65	140	65	○×○	–	70	5%
ビースト・スレイヤー	200	100	500	175	○○○	对兽类敌人有特效	800	5%
デーモン・スレイヤー	200	100	500	175	○○○	对恶魔类敌人有特效	800	5%
ドラゴン・スレイヤー	200	100	500	175	○○○	对龙类敌人有特效	800	5%
名剑ムーン・ファルクス	200	20	130	37	○×○	圣/+50%	750	5%
名剑フレア・バゼラード	300	60	140	52	×○×	炎/+50%	650	5%
名剑ルインズ・フェイト	400	27	200	60	○○×	暗/+50%	1500	5%
闪刀シルヴァンス	800	30	260	75	○○○	圣/+50%，10%几率封住敌人的行动	2550	–
グレアー・ソード	1200	1	300	85	○×○	毒/一击死一定几率将敌人石化	3750	–
アイシクル・ソード	1200	1	300	85	○×○	冰/一击死一定几率将敌人冻结	3600	–
妖剑クロムレア	1800	100	240	77	○×○	暗/+50%，通常攻击的伤害值降为70%，但决之技的伤害提高50%	6000	–
魔剑グラム	2000	44	300	92	○○○	暗/一击死	–	–
魔剑レヴァンテイン	2200	40	300	90	○○○	DME值越少，攻击力越高	–	–
咎人の剑"神を斩获せし者"	20000	1	800	210	○○○	–	–	–

单手剑(剑士)

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
アントラー・ソード	100	30	90	32	○××	–	15	–
ヴァイーキング・ソード	70	7	90	27	×○×	–	15	–
ワルーン・ソード	300	12	140	40	○××	–	35	–
クリシュマルド	150	21	120	45	○○×	–	35	–
シンクレアー・サーベル	600	20	200	65	○××	–	75	–
パラッシュ	200	26	180	50	○○○	–	75	–
レイテル・パラッシュ	400	16	150	82	○○○	–	210	–
シュヴァイツァー・ソード	620	40	220	70	○×○	–	210	–
ライトニング・エッジ	70	62	100	40	○○×	雷/+90%，可将雷属性的魔法吸收并转化为自身的DME值	500	–
レディアンス・ソード	170	64	200	64	○○○	圣/+50%，可将圣属性的魔法吸收并转化为自身的DME值	1000	–
スカーレット・フォージ	230	62	200	67	○○○	炎/+50%，可将炎属性的魔法吸收并转化为自身的DME值	2000	–
アイス・コフィン	550	64	300	92	○○○	冰/+50%可将冰属性的魔法吸收并转化为自身的DME值	3000	–
ヴァルキリー・フェイバー	1600	29	350	102	○○○	–	14000	–
宝剑グリム・ガウディ	100	1	100	30	××○	雷/一击死，侍装备可	1500	–

名剑フェイム・フェイン	60	1	100	25	○○○	–	1750	–
圣剑ロスト・セラフィ	200	45	200	75	○×○	圣/+50、10%几率使得到的魔晶石变为两倍	4000	–
裂刀ファーウェル	320	47	210	62	○○○	每次攻击都可使攻击力上升5%、最大可以升至200%	10000	–
神剑グランス・リヴァイバー	6000	75	300	95	○○○	有8%的几率将敌人一击死并夺取其生命力	–	–
魔剑ダインスレイヴ	8000	35	100	300	○○○	圣/一击死	–	–

刀(剑士)

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
倭刀	70	20	120	45	×○×	–	20	–
太刀	100	30	110	37	××○	–	20	–
七支刀	150	20	165	46	○×○	–	40	–
野太刀	300	20	180	60	×○×	–	40	–
肢闪刀	160	37	200	60	○○○	–	80	–
金刚刀	600	5	220	70	××○	–	80	–
正宗	400	27	280	75	○○○	–	400	–
村正	1000	27	230	77	○××	–	400	–
轰招来の剑	50	40	100	40	○×○	雷/+50%、决之技产生的CT值减少1	750	–
天驱凤の剑	150	41	200	66	○○○	炎/+50%、决之技产生的CT值减少1	1500	–
夜叉鬼の剑	200	48	200	67	○○○	毒/+50%、决之技产生的CT值减少1	2500	–
天丛云の剑	500	43	300	92	○○○	冰/+50%、决之技产生的CT值减少1	4000	–
名刀"绯莲"	140	10	50	○○×	炎/+50%	1500	–	–
灵剑"草雉"	2900	40	300	90	○○○	圣/一击死	–	–

双手剑(重战士)

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
トゥハンデッド・ソード	80	15	80	45	×○×	–	50	–
ハック・ブレード	100	15	80	45	×○×	–	50	–
ツヴァイハンダー	150	22	120	45	○○×	–	100	–
ストライキング・ソード	500	7	100	30	××○	–	100	–
クレイモアー	800	22	190	57	××○	–	200	–
フランヴェルジュ	200	22	170	52	○○○	–	200	–
ブランディッシュ・ソード	400	25	200	55	○○○	–	400	–
ブルーティッシュ・エッジ	1600	25	220	67	××○	–	400	–
エレメンタル・エッジ	80	32	80	40	○○○	圣/+50%、决之技伤害值上升30%	500	–
イグニート・ソード	450	45	200	70	○××	炎/+50%、决之技伤害值上升30%	1000	–
ヴァイオレット・フォージ	1200	42	200	70	○××	毒/+50%、决之技伤害值上升30%	2000	–
バハムート・ティア	1200	40	300	90	○○○	雷/+50%、决之技伤害值上升30%	3500	–
名剑ヴェイン・スレイ	270	55	160	57	×○○	暗/+50%	750	5%
红莲剑インフェルナス	285	45	220	70	○○○	炎/一击死、每次攻击自身DME减少3%	7500	–
苍剑グラン・スティング	500	55	340	95	××○	雷/+50%	1500	–
精王剑アレクタリス	750	1	400	115	○×○	圣/+50%	10000	–
雷光剑シェドザード	900	70	250	72	○○○	雷/一击死	15000	–
魔剑アクター・ネファリウス	13000	25	300	90	××○	冰/一击死	–	–

枪

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
アウル・パイク	100	24	95	30	○××	–	50	–
ウィングド・スピア	80	30	70	22	××○	–	50	–
ボーディング・パイク	300	15	120	35	×○×	–	100	–
コルセスカ	150	22	100	35	○×○	–	100	–
ハルヴァード	200	25	160	45	○○○	–	200	–
ポール・アクス	600	30	180	55	×○×	–	200	–
アルシェピース	1200	40	220	70	×○×	–	400	–
サーベル・ハルヴァード	400	33	240	65	○○○	–	400	–
スピニング・スピア	50	35	100	35	○○○	毒/+50%、升级时获得额外的20点CP值	1250	–
ハート・ピアース	150	37	200	62	○○○	冰/+50%、升级时获得额外的20点CP值	2100	–
セント・ハルバード	200	45	200	65	○○○	圣/+50%、升级时获得额外的20点CP值	3100	–
アーク・ウィンド	600	52	300	92	○○○	雷/+50%、升级时获得额外的20点CP值	4000	–

グレイヴ	95	27	75	23	×○×	–	5	5%
ショート・スピア	100	27	80	35	×○×	–	10	5%
ロング・フレイル	250	27	130	37	××○	–	10	5%
ウォー・ハンマー	300	27	140	50	○××	–	20	5%
フットマンズ・アクス	500	29	180	50	○××	–	35	5%
ランサー	600	29	200	65	××○	–	40	5%
ファイン・ハルヴァード	1000	30	230	62	×○×	–	40	1%
ルーシェン・ハンマー	1100	30	240	77	××○	–	800	2%
黑枪"鬼哭天使"	65	42	40	40	○×○	–	1250	–
蛇矛バシリスク	200	21	150	52	○○×	10%几率将敌人石化	–	
吼枪ドラゲーン・タイラント	300	10	299	99	○○○	–	7500	–
魔枪エターナル・フォルツ	900	82	300	92	○○○	毒/+90%	10000	–
闪枪クリムゾン・エッジ	1200	24	240	70	○○○	炎/+90%	6050	–
刚枪ダイナソア	3000	68	220	75	××○	–	6000	–
神枪イセリアル・デヴァイド	3300	50	350	112	○○○	–	–	–

杖

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
ルビー・メイス	120	1	0	1	×××	–	50	–
クリスタル・ワンド	250	1	0	1	×××	–	100	–
アルケミー・ワンド	500	1	0	1	×××	–	200	–
デルージュ・セプター	1000	1	0	1	×××	–	400	–
ホーリィ・ブレアー	200	1	0	1	×××	–	1250	–
アクセプター・ロッド	400	1	0	1	×××	–	2250	–
アブソリュート・フォース	600	1	0	1	×××	–	3250	–
ノーブル・ディザイア	1200	1	0	1	×××	–	4250	–
エレメント・セプター	300	1	0	1	×××	装备后可使用大魔法	1000	50%
インフィニティ・ロッド	880	1	0	1	×××	装备后可使用大魔法	–	10%
エーテル・セプター	1600	1	0	1	×××	装备后可使用大魔法	2000	30%
护神刀"龙仙"	600	1	0	1	×××	–	2500	–
圣杖アドヴェンティア	750	1	0	1	×××	–	7500	–
圣杖ユニコーンズ・ホーン	1300	1	0	1	×××	装备后可使用大魔法	19000	–
魔杖アポカリプス	1750	1	0	1	×××	装备后可使用大魔法	10000	–
圣杖ミスティック・ワイザー	8500	1	0	1	×××	装备后可使用大魔法	–	–
圣杖ミリオン・テラー	9920	1	0	50	×××	–	–	–

其他

名称	攻击	信赖	命中	命信	基本技123	注释	MP变换	损坏几率
ブラッディ・ナックル	1500	40	300	100	○××	ブラムス专用	–	–
ブラッディ・ダスター	8000	32	400	125	○○○	ブラムス专用	–	–
透器エーテル・フローズン	300	70	300	100	×○×	フレイ专用	–	–
透器エーテル・レイザー	7800	3	800	215	○○○	フレイ专用	–	–

防具

体

种类	名称	RDM	信赖	DEF	注释	MP变换
铠甲	キュイラス	50	1	0	–	90
	シルバー・キュイラス	100	6	1	–	150
	デュエル・アーマー	300	22	2	–	250
	ヴァロー・アーマー	800	73	3	–	500
	ヴァリアント・アーマー	1500	144	4	–	1000
	レザー・アーマー	100	1	0	–	50
	チェイン・メイル	100	1	0	–	50
	ラメラー	320	2	0	–	100
	ブレスト・プレート	330	22	0	–	100
	シルバー・チェイン	820	52	0	–	200
	フル・プレート	820	72	0	–	200
	镜铠リフレックス	1500	150	0	圣/–90%	3100
	ミスリル・プレート	1600	150	0	圣/–90%	900
	圣铠アレフ・ストレイン	2000	192	2	毒/–90%	25000

衣	クローク	30	1	0	炎/−50%	20
	シルバー・クローク	70	1	0	炎/−50%	60
	アノイント・クローク	250	1	0	炎/−50%	125
	アノイント・ガーブ	600	30	0	−	200
	スプリーム・ガーブ	1200	90	0	−	400
	后衣エターナル・シャイン	10	101	100	フレイ专用 —	
	幻衣ミラージュ・ローブ	400	10	0	毒/−90%，AVD/+100	2250
	圣衣ブリタニア・ガーブ	1400	140	0	圣/−90%	2000
	圣衣シルフ・レッド	1800	180	0	暗/−90%	3050
	エターナリィ・ガーブ	3000	280	0	雷/−90%，AVD/+20，全员均可装备	−
蕾娜斯专用	エイジア・ガーブ	55	1	5	暗/−50%	90
	ヘラルディック・ガーブ	120	1	10	毒/−50%	190
	レディアンス・ガーブ	350	23	10	圣/−50%	340
	ディヴァイナリィ・ガーブ	1000	90	10	雷/−50%	740
	セラフィック・ガーブ	1700	160	10	冰/−50%	1900

头

种类	名称	RDM	信赖	注释	MP变换
兜	サレット	5	1	−	25
	シルバー・サレット	10	1	−	75
	デュエル・ヘルム	20	2	−	150
	ヴァロー・ヘルム	40	4	−	300
	ヴァリアント・ヘルム	80	8	−	600
	ドラグーン・フェイス	200	20	雷/−50%	14000
冠	ティアラ	2	1	−	10
	シルバー・ティアラ	4	1	−	20
	アノイント・ティアラ	8	1	−	90
	アノイント・ガーランド	16	1	−	180
	スプリーム・ガーランド	24	2	−	460
	宝冠フェルマー	2	1	暗/−50%，全员均可装备	300
	手织りのバンダナ	5	1	圣/−50%，战士系男性专用	35
	圣皇后のティアラ	15	1	暗/−50%	400
	钝色の冠	20	2	圣/−50%	5000
	后冠エンプレス・ガーランド	100	10	フレイ专用，AVD/+80	−
他	亡王の假面	100	10	圣/弱点	15000
ヴァルキリー专用	フェザード・ティアラ	5	1	炎/−50%	125
	フェザード・ヘルム	10	1	冰/−50%	250
	ウィングド・ヘルム	20	2	雷/−50%	350
	エアリアル・ガーランド	40	4	毒/−50%	950
	セラフィック・ガーランド	80	8	圣/−50%	1500

腕

种类	名称	RDM	信赖	DEF	注释	MP变换
手甲	ガントレット	5	11	10	−	5
	シルバー・ガントレット	10	11	10	−	15
	デュエル・ガーダー	20	17	15	−	30
	ヴァロー・ガントレット	40	24	20	−	60
	ヴァリアント・ガーダー	80	30	22	−	170
	アイシクル・ガード	0	15	15	冰/−50%，魔法师可以装备，完全防御时可以放出具有冻结效果的光弹反击。	900
	グレアー・ガード	0	15	15	暗/−50%，魔法师可以装备，完全防御时可以放出具有石化效果的光弹反击。	900
	エクストリーム・ガード	0	20	20	炎/−50%，魔法师可以装备，完全防御时可以放出火焰反击。	2500
	スター・ガード	0	20	20	圣/−50%，完全防御时可以放出光弹反击。	15000

足

种类	名称	RDM	信赖	DEF	注释	MP变换
护脚	グリーブ	2	1	25	魔法师可以装备	10
	シルバー・グリーブ	4	1	50	—	30
	デュエル・グリーブ	8	1	100	—	60
	ヴァロー・グリーブ	16	1	150	—	150
	ヴァリアント・グリーブ	32	3	250	—	300
	スエード・ブーツ	5	1	30	冰／−50%	5
	エルヴン・ブーツ	20	2	60	冰／−50%	25
	レザー・ブーツ	1	1	10	—	2
	翔具オリハルコン・ブーツ	10	1	0	フレイ专用	—

装饰品

名称	效果	MP变换
エンジェル・キュリオ	行动不能后自动复活。损坏几率30%	1200
プロテクト・チャーム	免疫物理攻击及状态攻击，损坏几率25%	750
マジック・チャーム	免疫魔法造成的伤害。损坏几率25%	750
レジスト・チャーム	免疫一切异常状态。损坏几率25%	750
フェアリィ・ピアス	CT值减少1，但无法降至1以下。女性魔法师专用。	900
フェアリィ・リング	CT值减少2，但无法降至1以下	1700
パワー・バングル	ATK提高基本值的30%。装备两个效果无法叠加。战士系人物专用	110
マジック・バングル	MAG提高基本值的30%。魔法师专用	110
プロテクト・ジュエル	RDM提高基本值的30%。	175
レジスト・ジュエル	RST提高基本值的30%。	175
コンボ・ジュエル	使每一次攻击提升的气槽量+2。装备两个效果无法叠加， 但可以和エナジー・リング的效果叠加。	1500
マテリアル・ピアス	DME最大值提高15%。女性魔法师专用。	750
マテリアル・ジェム	DME最大值提高30%。	2000
ポイズン・チェック	免疫中毒。毒／−50%	50
パラライ・チェック	免疫麻痹。雷／−50%	100
ストーン・チェック	免疫石化。暗／−50%	200
フリーズ・チェック	免疫冻结。冰／−50%	600
カース・チェック	免疫诅咒。圣／−50%	400
スタン・チェック	免疫昏迷。炎／−50%	600
戦乙女のペンダント	RDM／+20 ，暗／−50%。男性战士系人物专用。	12
エナジー・リング	使每一次攻击提升的气槽量+2，可以与コンボ・ジュエルと配合使用。 战士系人物专用。	750
押し花	毒／−90%	50
クラック・リング	提高破防几率	750
スカウト・オーブ	让敌人的先制攻击几率降低50%	100
圣环ブリーシンガル	DEF／+100	—
生成の珠	50%的几率使魔晶石的掉出数量+3	1500
活性の珠	50%的几率使紫炎石的掉出数量+3	
玉琉璃の欠片	RDM／+10 ，冰／−50%	800
トライ・エンブレム	RDM／+3000 ，AVD／+200 ，DEF／+25 ，炎／−90%	—
ニーベルンゲンの指环	在进入神界报告时未装备的话会使下一章开始时的评价值与封 引值减2。 暗／−50%	—
ヒール・リング	每回合回复5%的DME。	75
ヒール・ピアス	每回合回复10%的DME。女性专用	40
ヘイスト・リング	产生的CT值减少1，但无法降至1以下。战士系人物专用	750
マイティ・チェック	免疫一切异常状态。圣／−90%	7500
ラーニング・リング	装备后获得的经验值增加30%	75
青灰色の首饰り	升级时获得的CP值增加100。	5000
生命の腕轮	升级时的DME增加量上升300，同时装备两个时效果可以叠加	2100
バシリスクの腕轮	毒／−90%	4000



携带品

名称	效果	MP变换
カルラの真珠	使人物擅长游泳。	20
ベトネス教本	抵消人物的"自己牺牲"属性。	5
七色の饴玉	为人物增加"乐观"属性。	5
ウサギの足	抵消人物的"不运"属性。	5
天使の唇	为人物增加交涉能力。	15
魔物图鉴	为人物增加"Monster Int"属性。	25
恶魔绘书	为人物增加"Demon Int"属性。	15
デボーネの头盖	为人物增加"Undead Int"属性。	30
ラリウの贝壳	为人物增加"Hear Noise"属性。	40
骏马のたてがみ	为人物增加"敏捷"属性。	15
炎のバンダナ	为人物增加"勇敢"属性。	25
配列变换の宝珠	可以进行特殊配列变换。	–
上级配列变换の宝珠	可以进行上级配列变换。	–
エネミー・サーチ	版面内有敌人的话蕾娜斯身边会浮现出红色的光球。	–
ディメンジョン・スリップ	敌人变为半透明状态，接触后不会进入战斗。	–
トラップ・サーチ	感知到宝箱内的陷阱。黄色为容易损坏的宝箱，红色为有陷阱的宝箱。	–
トレジャー・サーチ	版面内有宝箱的话，蕾娜斯身边就会浮现出蓝色的光球。	–
マリス・サーチ	主动进攻的敌人身上会发出红光。	–
不死鸟の羽	行动不能时立即复活，损坏几率10%。	750
昂魔の镜	50%几率将敌人的魔法以翻倍的形式返还给对手。	2650
幸せのコイン	获得经验值提高60%。	150

道具效果

名称	效果
アイス・クリスタル	对全体使用アイシクル?エッジ攻击
アイス・ジェム	对敌全体使用クール・ダンセル攻击
アンブロシア	使我方一人的DME最大值＋6000
エリクサー	回复我方一人的DME，回复量为DME最大值的50%
神さびた砂时计	让时间倒退5period
金の卵	使用后使我方一人的STR,INT,DEX,AGL随机上升1～10点
クリス晶石	令我方一人的CP上升20点
红莲の宝珠	进入隐藏迷宫必要道具
幻视の珠	调查敌人的DME值以及弱点属性，可无限使用
コンボ・ポーション	3回合内我方全员攻击时每一击造成的气槽增加量增加5
サンダー・クリスタル	对敌方全体使用ライトニング・ボルト攻击
サンダー・ジェム	对敌方全体使用フリズミック・ミサイル攻击
シャドウ・クリスタル	对敌全体全体使用シャドウ・サーヴァント攻击
シャドウ・ジェム	对敌全体使用ダーク・セイヴァー攻击
スキル・ポーション	令我方一人的CP上升20点
スペクタクルズ	调查敌人的DME值以及弱点属性
圣なる雫	使用后使我方一人的STR,INT,DEX,AGL随机上升1～10点
セキュア・ポーション	3回合之内使我方一人免疫昏迷状态
チャージ・ブレイク	让我方一人的CT归零并减少其DME最大值的30%
转换の杖	改变敌人的所在地
天空の瞳	显示迷宫中的未发现地区
ノーブル・エリクサー	回复我方全员DME最大值的99%
ノーブル・パニッシュ	解除我方全员的异常状态
パニッシュ	解除我方一人的中毒、麻痹、气绝、冻结状态
プライム・エリクサー	回复我方一人DME最大值的99%
プライム・パニッシュ	解除我方一人的石化、诅咒状态
フレア・クリスタル	对敌全体使用バーン・ストーム攻击

フレア・ジェム	对敌全体使用ファイア・ランス攻击
ポイズン・クリスタル	对敌全体使用ポイズン・ブロウ攻击
ポイズン・ジェム	对敌全体使用ストーン・トウチ攻击
ホーリィ・クリスタル	对敌全体使用クロス・エアレイド攻击
ホーリィ・ジェム	对敌全体使用イグニート・ジャベリン攻击
マイト・ポーション	3回合内攻击力变为1.5倍
マテリアル・ポーション	让我方一人的DME最大值上升100
ミトラの圣水	对不死系敌人造成100000点伤害
ユニオン・プラム	让战斗不能的同伴复活，复活后拥有的DME值为最大值的50%
ラピス晶石	增加MP值200
リキュール・ポーション	3回合之内让我方一人免疫异常状态
ルシッド・ポーション	5回合内使我方一人变为透明不会遭到敌人攻击，但发动攻击后此状态解除
炼金术之书	让敌方全员变为魔晶石

招式一览

※攻击力补正系数越高，该招式所能造成的伤害值就越高，フレイ的决之技"エーテルストライク"以1500%的补正系数成为本作中最为恐怖的招式。
※蕾娜斯的决之技最后的终结技会跟据所装备的武器而发生变化。
※决之技的后面的括号内为招式的CT槽增加量。

人物	招式类别	招式名称	攻击力补正系数	气槽增加量	方向	连击数
ヴァルキリー（持剑状态）	普通技	ボルトスラッシュ	100%	+25	←	1
		モーメントスライド	100%	+15	↑	1
		バーティカルレイド	50%	+24	↑↑	2
	决之技	ニーベルン?ヴァレスティ(CT +4)	普通52%枪208% 爆发520%	约+60	–	9～10
ヴァルキリー（持弓状态）	普通技	スプレッドショット	100%	+20	↑	2
		トライブラスト	100%	+9	–	3
		インフィニティブラスト	50%	+2	–	4
	决之技	ニーベルン?ヴァレスティ(CT +4)	普通52%枪208% 爆发520%	约+85	–	12～14
アリューゼ	普通技	スピニングバックナックル	100%	+15	←	1
		ハイウィンド	100%	+30	↓	1
		レンチングスイング	100%	+25	←	1
	决之技	ファイナリティブラスト(CT +6)	75%	+80	–	8
ベリナス	普通技	ファーストスラッシュ	100%	+15	↓	1
		ライジングスラッシュ	50%	+24	↑↑	2
		レゾルブクルセイド	50%	+20	←↑	2
	决之技	ボイドエクストリーム [CT +3]	375%	+30	*	2
ラウリィ	普通技	ファーストショット	100%	+5	–	1
		ツインショット	50%	+10	–	2
		エイミングウィスプ	33%	+10	–	约2
	决之技	レイヤーストーム(CT +2)	67%	约+70	–	约6～14
ロウファ	普通技	スマッシュアクス	100%	+24	←	1
		プリゾナーファング	100%	+30	→	1
		トライセクトスラスト	100%	+30	←←↑	3
	决之技	ジャストストリーム(CT +2)	85%	+25	–	10
洵	普通技	闪光斩	50%	+10	←↑	2
		孤影斩	100%	+5	→	1
		双圆舞	50%	+24	←←	2
	决之技	千光刃(CT +2)	37.5%	+30	–	15
カシェル	普通技	ロウスイング	100%	+10	↑	1
		ビーストタックル	50%	+5	←↓	2
		エアプレッシャー	100%	+24	↓	1
	决之技	ファンネリアブレード(CT +5)	117%	+69	–	3
ジェイクリーナス	普通技	ディジーズニードル	50% （附带毒属性）	+2	–	2
		トライスティンガー	33%	+3	–	3
		レストレインフレイム	150%	+50	↑	1
	决之技	ギルティブレイク(CT +2)	75%	+72	–	9

エイミ	普通技	ラウンドキック	50%	+6	←↑	2
		ソニックエッジ	100%	+1	←	1
		スピニングエッジ	33%	+24	←	3
	决之技	ドラゴンドレッド(CT +3)	750%	+45	–	1
ルシオ	普通技	エアスラッシュ	100%	+25	↑	1
		スランティングブロウ	100%	+15	←	1
		シャイニングボルト	50%×6+10%×6	+36	↑	12
	决之技	ラウンドリップセイバー(CT +3])	75%	+40	–	5
ジェイル	普通技	グリームチャージ	100%	+25	←	1
		ラウンドダンス	100%	+15	↑	1
		ハインドエッジ	100%	+10	↑	1
	决之技	エターナルレイド(CT +4)	75%	+56	–	7
バドラック	普通技	フレアショット	100%	+15	↑	1
		フイフスウェイ	20%	+5	–	约5～12
		ルナティックシュート	9%	+7	–	约7～15
	决之技	スフィアデサイド(CT +2)	375%	+30	–	1
グレイ	普通技	レイザーエッジ	100%	+15	←	1
		モータルレイザー	100%	+25	↑	1
		ブラスティックキャノン	100%(冲击波20%)	+15	←	3
	决之技	アイシクルディザスター(CT +2)	75%×2+冲击波 18.75%×6	+58	–	8
苏芳	普通技	肢闪	100%	+25	←	1
		冰裂波	100%	+10	←	1
		夜叉讨ち	50%	+16	→→	2
	决之技	冰葬方阵(CT +3)	75%	+48	–	6
ブラムス	普通技	ブラッディ・ナックル	100%	+30	←	1
		デッドリーレイド	50%	+30	↑↑	2
		イモータルブロウ	33%	+30	←↑↑	3
	决之技	ブラッディカリス(CT +4)	50%×8+ 37.5%×9	+42	–	约17～26
フレイ	通常技	クリティカルフレア	50%	+24	←	6
		エリアルバースト	25%	+21	↓	3
		サンダーソード	25%	+50	←	5
	决之技	エーテルストライク(CT +5)	1500%	+10	–	1



文 不一 编 马修



《超级大战争》网上对战全攻略

各位AW Fans，你是否曾为电脑的AI而烦恼过？您是否为周围没有同道中人而叹息过？您是否也想知道自己究竟有怎样的实力，也想和全世界的高手过过招，拼拼脑力？那么现在这一切将不再梦想。欢迎来到《ADVANCE WARS》的网上世界。这里将实现你的梦想。下面就对《超级大战争》的网络对战为您加以介绍。

对战指南

《超级大战争》的网络对战基于英特网网页，无需您额外添加任何硬件，一台能上网的PC就可以实现网上对战。

注册

首先接入网站http://awbw.amarriner.com。所有的对战皆基于这个站点。页面的左侧是菜单栏，所有的功能项目都是在这里执行。首先，您需要注册一个用户名，点击左边菜单的Register，注册用户名和密码，填入您常用的Email，这在之后将提示您是否有轮到你的比赛。注册成功后，点击Login登录，Registered successfully!此时您左侧的菜单将会刷新。右上方会出现您注册的用户名。您也可以User Info 中添加自己的详细资料。



▲注册和登陆。



菜单内容

游戏中主要的操作集中在Games菜单下。内容分别是：

Create Game	建立游戏
Current Game	当前游戏，正在进行的游戏，可以选择游戏观战
Tournament	锦标赛，定期举行比赛，可以进行签约加入。
Waiting	等待中的游戏，可以选择参加别人建立的游戏。
Your Games	你的游戏，包括你建立的等待开始的游戏，正在进行的游戏，以及已经完成的游戏。可以在此菜单下选择退出或删除游戏。
Your Turn Games	轮到你的回合的游戏，可以点击直接进入。

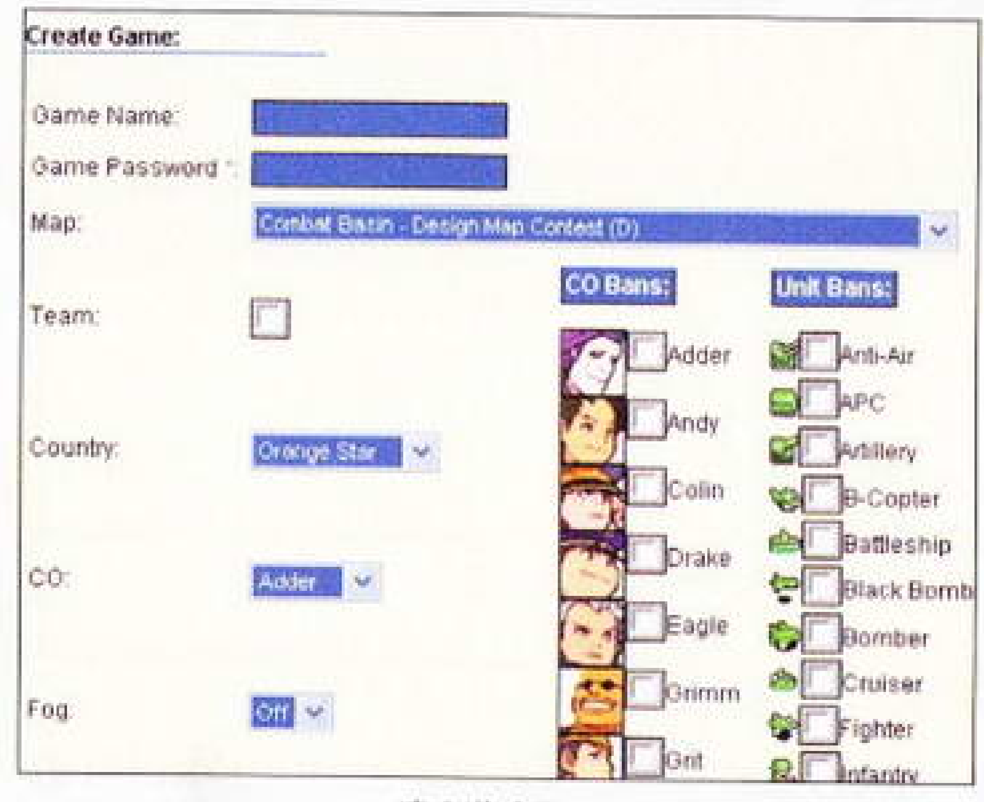


▲8人大对战！

操作详解

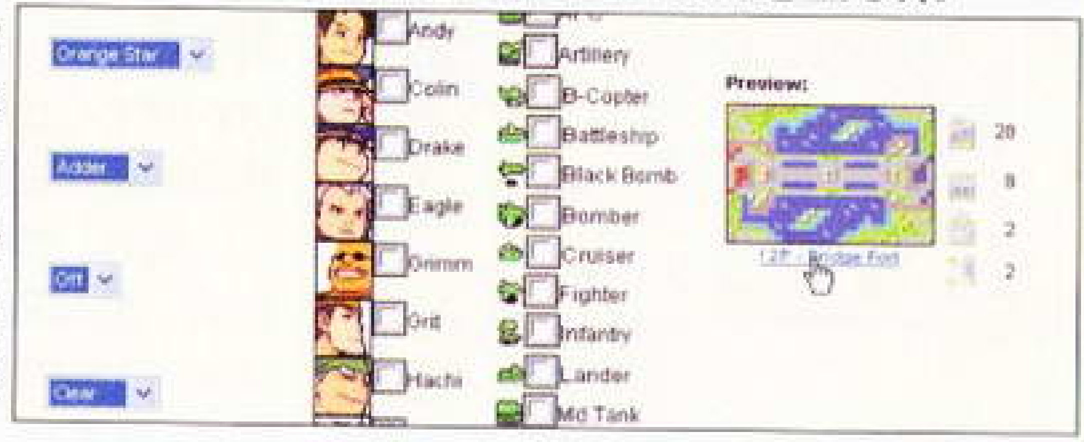
建立新游戏

该网站提供了GBA上一、二代和NDS版的全部内容。因此在新建游戏时可以根据您的喜好进行选择。点击菜单中Grate Game打开游戏新建画面。首先输入您的游戏名（名字不能和该网站中已有的游戏名重复），可以选择是否输入密码，如果输入密码则只能有对应密码才能加入游戏，适用于与朋友对战时使用。不输入则建立公共游戏，任何在线的人都可以加入。然后选择地图，并可以在右侧观看缩略图，也可以点击下面的名称察看地图的详细资料。中间是两列图像，一列是CO，一列是武器。这是禁用菜单。您可以根据您的喜好规定禁用哪些武器和指挥官，在对应图像前的方框里单击打钩即可禁用。点team可以选择是否分组，适用于大型的会战。选择您所属的国家，（注意：这里所选的只能是地图上的颜色所对应的国家。因为这将影响到作战先后的次序，加入他人的游戏时也是一样的道理。）然后依次选择指挥官、阴影、天气、起始资金、城市回合收入、捕获……最后可以增加注释。点击建立，游戏建立完成。



▲建立游戏界面。

建立完成后，点击菜单中的YOUR GAME进入您的游戏清单。这是您的游戏处在等待状态，等待别的玩的玩家加入。待有别的玩友加入，可以选择接受或剔除Remove Player，接受就请点击Start game。随后进入游戏画面。精彩的网络对战即将展开。



▲地图选择画面。

游戏操作

进入对战画面，将呈现给你一个与GBA版、和NDS版完全不同的游戏世界，这里有完整的地图，所有的操作全部由鼠标完成。最上方为游戏主画面，下方有游戏规则和指挥官的介绍，旁边的数值表示每回合收入及当前可使用的现金，直观方便。左键单点生产基地（工厂、海港和机场），旁边弹出生产列表，点击即制造完成。作战单位的操作就相对复杂些。因为是在网页的基础上进行游戏，每一步操作都会重新刷新页面，这就造成了大规模作战时的缓慢。首先单击我方作战单位，弹出指令菜单，其中有作战单位的详情，分别有Move（移动）、Set Path（设置路线）、Fire（攻击）、Wait（等待）、Delete（清除单位）；单击敌方作战单位，弹出察看菜单，有Check Move（行动范围检索）、Check Range（攻击范围检索）。也因为该游戏是基于网页，并没有强大的运算能力，所以所有的行动需要玩家自己先计算清楚，很多行动都无法取消，不能像GBA上试探性地随意乱走，是真正的“落棋生根”。



加入游戏

点击菜单中的Waiting，进入游戏大厅，成功后会有“Joined Successfully！”的字样。游戏分为Public（公共游戏：无须密码）和Private（私人游戏），点击“Join”加入游戏，选择指挥官和国家（决定行动次序），旁边显示的图案为禁用的指挥官和武器。加入成功后，点击菜单中Your game即可进入游戏。游戏中，轮到回合的玩家名将用黑体字显示。



▲游戏大厅。

具体说明

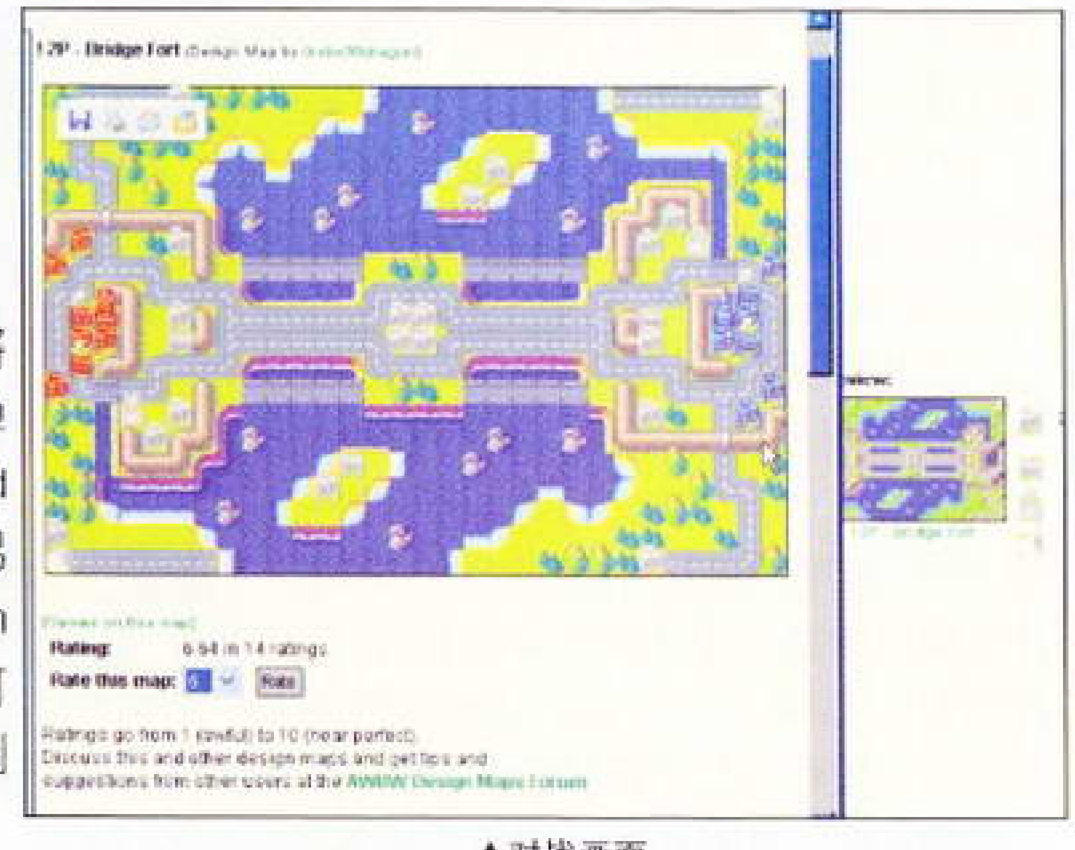
在选择MOVE之后，地图上会显出可以行动的范围，单击选定移动位置后刷新页面，即移动到所选位置。刷新，点击待动状态下的单位，选择Capture（占领：步兵）/Fire（攻击）/Wait（等待）。在选择攻击目标后，结束单位本回合动作。

另外，对于运输单位（快艇、补给输送车、运输直升机、登陆舰），搭载时单击需要运输的单位，点击Move直接移动到运输单位，会弹出对话框，点击OK即可。降车时，将搭载单位移动到选定地点后，在待行动状态下单击地点，弹出详情，单击下方显示出的单位图案，再选择降车位置。注意：到达选定位置后进入待行动状态，单位下方有蓝色方框显示，此时，如果该单位有下一步行动，切不可在此时点击其他单位，电脑会



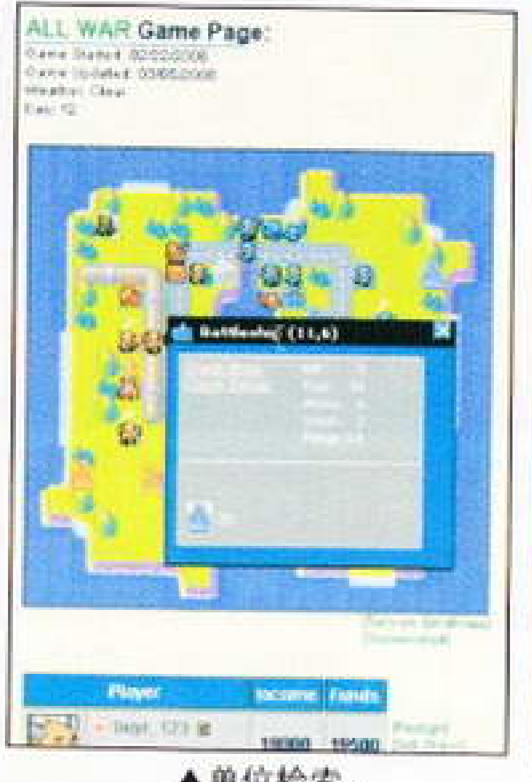
▲地图详情。

默认为你对该单位的操作结束。单位将进入Wait状态。完成全部行动操作后，单击战斗画面下方的情况列表右边的End Turn，结束本回合，等待对方的行动。另外，点击作战画面右下角的Turn on Gridlines打开地图网格，Screenshot打开地图显示。下方对战资料中，点击右侧Resign投降，游戏结束。



▲对战画面。





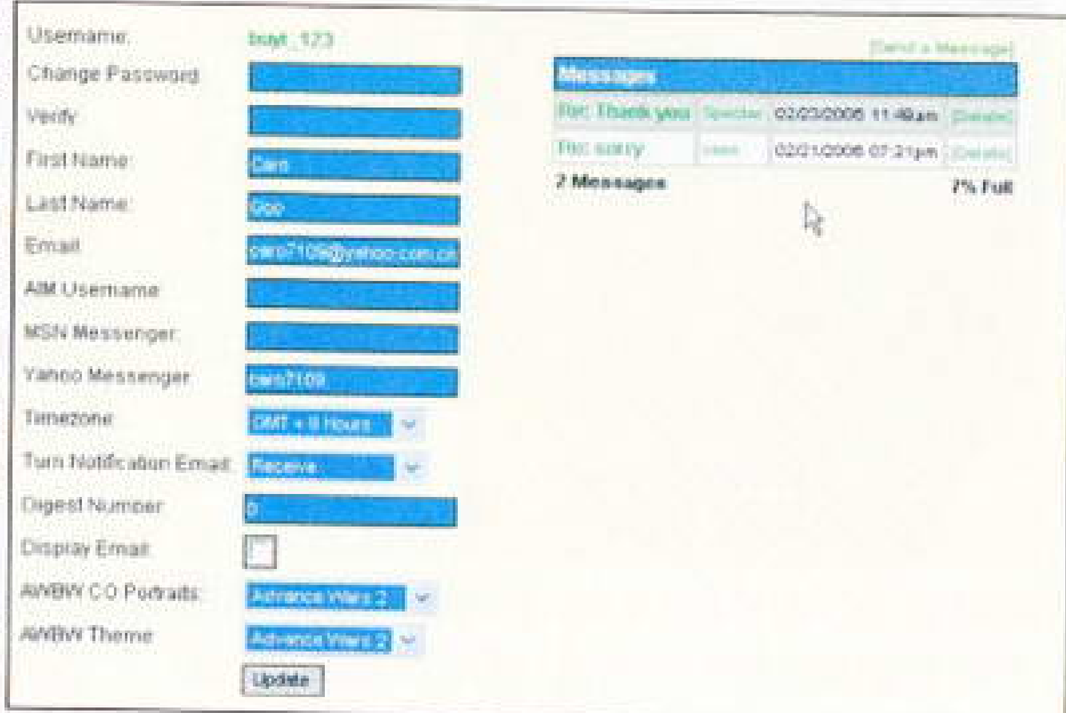
▲单位检索。



▲远程攻击目标选择。

其他

游戏的基本操作介绍完了，下面介绍一下菜单中的Info这一选项。在这个栏目里，将有您所有的资料，初次注册后，可以到这里完善您的资料，如选择您喜欢的头像等等。而且在游戏过程中，您可以随时点击玩家名查看他的资料，或是点击send message发短信息给他，真正实现了“以武会友”。当玩家收到来自别的玩家的邀请，Info旁边会显示NEW来提示您有新信息；还可以用来和己方战友商讨战术，完善游戏中的配合。



▲ Info 选项。

此外，玩家还可以在菜单中的Maps选项里亲自设计地图。并可以为自己的地图追加注解。如果您有设计天赋，说不定能设计出很流行的对战地图，当看到自己设计的地图大量被人采用，应该会非常有成就感吧！

注意之处

网上对战的方法就为大家介绍到这儿，下面说说一些需要注意的地方。

1.对战中的移动Move的位置一旦选定是不可以反悔的，所以选定移动位置前一定要想好；

2.Delete（消除）这一选项是销毁作战单位，单位将消失不可恢复；

3.由于游戏节奏可能被拖得很慢，所以可以同时进行很多局游戏；

4.游戏不会因为下线而消失，下次上线可以继续；

5.网站默认在每一次有您的回合时都会往您的邮箱中发送一封提示信，可能造成大量的信息堆积。

好了，要说的就这么多。作为一个《超级大战争》FAN，真的很高兴能有这样的网站诞生！从此我们拥有的一片施展指挥才能的天地，在这个没有硝烟的战场里展示自我，与全世界的高手过招不再是梦想。也欢迎大家加入我们《AW》一族，可以到百度贴吧“《超级大战争》吧”讨论，也可以加入QQ群13139515。另外，《火纹》玩家注意，那里也有对应的网站给您提供网上对战的机会，网址是http://febw.amarriner.com/。让我们大家一起来网战吧！

火热秘技

NDS 银河战士Prime 猎人

美版 | 游戏原名 Metroid Prime: Hunters

◆球状态下的二段跳



球状态下的二段跳是《银河战士》游戏中人人皆知的小技巧，大致就是在球型状态下靠炸弹的冲击力来完成二段跳。在以往GBA版本的《银河战士》中，球状态的二段跳是很容易使出的，节奏掌握好的话甚至还能进行无限浮空跳。但是本作类型转变成了3D方式，而且球状态下只能连续放置3个炸弹，不过还是有办法达成二段跳的。方法很简单，在球状态下，首先放置第一颗炸弹，然后当第一颗炸弹爆炸的瞬间立刻放置第二颗炸弹，等球升到极限高度的瞬间再放置第三颗，等球回落掉下来，此时第二颗炸弹也差不多正好爆炸，靠冲击力上升到最高点，此时刚才放置的第三颗炸弹也正好爆炸，OK，顺利完成二段跳。用这个方法能到达一些去不了的地点或者获得重要道具。

◆巧打最终BOSS第二形态

最终BOSS第一形态可以根据其身体颜色来选用相应的特殊武器来攻击，但为了能轻松搞定其第二形态便不能用特殊武器，我们就用普通能量枪来搞定其第一形态。等到第二形态开始，马上跳到场景电网外围，由于BOSS双臂被毁，就待在原地不动了，这时你在外围用普通能量枪攻击BOSS的核心，由于距离比较远，BOSS会傻傻地一动不动地待在那里任由你虐待，反复三次循环（BOSS每消耗一定HP会下来活动一下）便能轻松搞定BOSS，用此方法基本能达到无伤，而且不用担心弹药补给问题（能量枪子弹无限的）。

◆猎人荣誉

在多人模式（multiplayer）中，只要赢得一定数量的比赛，获得一定数量的胜利场次后将会有类似闪电勋章的等级标志显示在你的猎人执照（hunters license）左边。

勋章种类	条件
铜牌	25场胜利
银牌	100场胜利
金牌	200场胜利

◆如何开启猎人

只要在单人模式中随着游戏发展，萨姆斯遭遇或打败这些猎人后，那么在多人模式中将能进行选择。另外上Wi-Fi的话，如果对手用的是你还没开启的猎人，只要打赢这名对手后也能随即开启这名猎人。

◆收集奖励

在单机游戏中，只要游戏完成度或达到一定条件后，在猎人执照（hunters license）左边便会出现一个图案，这图案在一定程度上代表着玩家的光辉成就。

奖励	条件
蓝色漩涡图案	游戏完成度100%
特殊图案	游戏扫描完成度100%

◆开启音效测试模式

奖励	条件
Sound Test	打败最终BOSS(Gorea)的第二形态

◆竞技场开启条件

名称	条件
Compression Chamber	进行4场本地联机游戏
Council Chamber	进行16场本地联机游戏
Elder Passage	进行18场本地联机游戏
Fault Line	进行22场本地联机游戏
Fuel Stack	进行20场本地联机游戏
Harvester	进行12场本地联机游戏
Head Shot	进行4人模式游戏
Incubation Vault	进行6场本地联机游戏
Oubliette	干掉最终BOSS第二形态
Outer Reach	进行10场本地联机游戏
Sanctorus	进行2场本地联机游戏
Stasis Bunker	进行40场本地联机游戏或者上Wi-Fi联机
Subterranean	进行8场本地联机游戏
Weapons Complex	进行14场本地联机游戏

NDS 泡泡龙DS

美版　游戏原名 Bust-A-Move DS

◆开启暗黑世界

当完成所有场景的条件后后，在游戏的标题画面下输入：A、←、→、A。

◆音效测试

在主菜单界面下输入：

密码	效果
SELECT、A、B、←、→、A、SELECT、→	开启音效测试

◆开启邪恶巫师

方法一：当你完成所有50个PUZZLE游戏后，利用系统显示的密码进入“另一个世界(Another World)”模式，就能自动开启邪恶巫师。

方法二：在PUZZLE模式中，按照1-A、2-A的顺序，一直到完成5-A后，就能得到密码。看完通关信息后重新进入游戏，便能得到邪恶巫师。





PSP 心跳回忆 永伴你身边

日版　游戏原名 ときめきメモリアル ～forever with you～

◆游戏技巧

开始新游戏后，在需要输入玩家姓名栏目内输入：

姓：みんな

名：仲良し

效果是在游戏开始后除了早乙女优美、美树原爱、馆林见晴以外的所有女生都会出现，而且除藤崎诗织外对主角都保持较高的好感度。

在玩家昵称栏目内输入：

昵称：こなみまん

效果是在游戏开始后所有个人属性数值皆为573。



PSP 达斯特

美版　游戏原名 Daxter

◆与PS2联动



与PS2版的《杰克X》进行联动，在“Option”菜单内选择是否让达斯特佩带防风眼镜。还可以利用USB线将PSP接到PS2的USB接口上，便可以将《达斯特》中的角色传送到PS2版《杰克X 战斗赛车》中参与比赛。

◆隐藏奖励

游戏中收集一定数量的“Precursor Orbs”，便能开启隐藏的游戏影像。

开启影像	条件
预告片	600枚红蛋
角色原画	700枚红蛋
制作介绍	800枚红蛋
初期画面	900枚红蛋
制作人员花絮	1000枚红蛋

◆小游戏的开启

游戏中收集一定数量的“红蛋”后便能开启。

迷你游戏名称	条件	迷你游戏名称	条件
勇敢的心	收集100个红蛋	指环王	收集500个红蛋
印地安那琼斯	收集300个红蛋	黑客帝国	收集1个红蛋
指环王	收集200个红蛋	黑客帝国2	收集400个红蛋

◆小游戏的奖励

游戏中有各种小游戏，也就是达斯特的梦，当获得金牌后就会有各种奖励。

物品	迷你游戏	条件
印地安那琼斯的帽子	印地安那琼斯	拿到金牌
裤子	指环王2	拿到金牌
Website Clue A	黑客帝国	拿到金牌
Website Clue B	勇敢的心	拿到金牌
Website Clue C	指环王	拿到金牌
Website Clue D	黑客帝国2	拿到金牌

文 雷文 编 胧月



《中原的霸者 三国将星传》特殊事件研究

在34辑中已经对本游戏为大家做了初步介绍，由于当时的时间比较紧迫，导致攻略资料不是很齐全。现在为大家做出攻略补遗，希望能帮助大家更好地完成这款游戏。

首先是道具，主要是对书物一栏进行补充：

名称	备注
悲愤诗	装备的武将在升级的时候人德 +1 人德达到 85 以后便不会再上升
胡笳十八拍	效果同上
蔡邕の藏书	装备的武将在升级的时候知力 +1 知力达到 85 以后便不会再上升

这三样道具都同 2 周目以上才能出现的人物蔡文姬有关系，前两者是触发"蔡文姬归还"这一事件后自动得到，而"蔡邕の藏书"需要用蔡文姬使用情报收集指令后一定几率得到，不过其他武将也可以搜索到，只是几率相对来说更低。

然后是兵种方面，与术士兵的相关的两种高级兵种资料如下：

兵种名	攻击	防御	射程	编成值	备注
幻术兵	D	D	6	7	能施予远处敌人麻痹效果的术兵，防御力比较低
妖术兵	C	D	6	9	放出具有攻击力的强力术兵，没有异常效果

由于术士兵种的特殊关系，只有黄巾党一族、知力出众的、还有仙人级的人物才能拥有自出现的等级要求比较高，笔者手下的荀彧到 24 级才拥有该兵种。

武将所能使用计略和战技的数量会随着等级的提升而增加，一部分强力的计略和战技也会在后期出现，下面是以前未曾登出过的：

计略名	消耗机动力	效果
哨戒	8	敌军 罠 效果减少
要击	12	布置兵士对敌军进行奇袭，消耗 100 名兵士
笼络	12	说服敌武将使其倒戈，若已带有 10 员武将则使用不可能
取引	8	在村或城中使用金钱买兵粮
十面埋伏	15	在自军脚下布置好陷阱，当敌军发动白兵战的时候对其发动先攻
阵形变更	12	使敌军部队的阵形崩溃，战斗时组织阵形不能
虚诱掩杀	13	从城内向城外的敌部队发动攻击，成功后敌兵士数减少



战技名	消耗气力	效果
治愈	5	使自军从特殊状态中恢复
翻弄	3	使敌全军陷入疲劳状态
咒缚	3	使敌部队长陷入麻痹状态
降伏劝告	4	使敌部队长陷入激昂状态
不义	5	使敌部队长陷入混乱状态
挑拨	3	诱使敌大将进入一骑讨模式
劳い	3	给予自军激昂效果

笔者在2周目游戏里还发现了一些新的武将特殊技能，有些都是比较有趣的设计，这里拿出来给大家分享一下：

名称	效果
冷评(支援)	使敌部队长陷入混乱状态。
怪言动	弥衡的专用能力，拥有此特技的武将执行外交指令的时候会使得与对方势力的敌对度上升。
奇迹の名医	华陀的专用能力，所处城池里的全武将每月初时体力将得到全恢复。
书物复原	蔡文姬的专用能力，使用情报指令有一定几率找到“蔡邕の藏书”。
地形学	邓艾的专用能力，战斗中在各种地形里移动的时候均只消耗最小的机动力。
持病	司马师的专用能力，白兵战开始时自军兵士一定几率陷入麻痹状态。
破竹の势い	杜预的专用能力，白兵战时开始时自军兵士的士气上升。

以上各方面的资料已经齐全，只有特殊历史事件还有待深度发掘，这类事件是游戏的重点，其中还联系着众多女性武将的登场。历史事件一共为49件，现笔者将已确定的36件公布如下(最前面的数字为事件编号)：

1 黄巾の乱－序章－

<发生条件>

1.选择文本《黄巾の乱－序章－》进行游戏

<事件效果>

无

注意:必须在游戏中记录一次，不然即使是过了这个文本事件也不会保存下来

2 黄巾の乱

<发生条件>

1.选择文本《黄巾の乱》进行游戏

2.选择刘备以外的君主进行游戏

<事件效果>

无

3 桃园の誓い

<发生条件>

1.选择文本《黄巾の乱》进行游戏

2.选择刘备做为君主进行游戏

<事件效果>

无

4 反董卓连合

<发生条件>

1.选择文本《反董卓连合》进行游戏

<事件效果>

1.一年间反董卓同盟成立

5 群雄割据

<发生条件>

1.选择文本《群雄割据》进行游戏

<事件效果>

无

6 关中征伐

<发生条件>

1.选择文本《关中征伐》进行游戏

<事件效果>

无

7 三国鼎立

<发生条件>

1.选择文本《三国鼎立》进行游戏

<事件效果>

无



8 灵帝崩御(一)

<发生条件>

1.189年5月

2.选择何进以外的君主进行游戏

3.何进本人位于洛阳城

4.袁绍还未灭亡

<事件效果>

1.何进死亡，洛阳成为空白地

2.成为君主或太守以外的宦官将死亡

9 灵帝崩御(二)

<发生条件>

1.189年5月

2.选择何进进行游戏

3.袁绍还未灭亡

<事件效果>

1.何进军中的全部太守独立

2.成为君主或太守以外的宦官将死亡

3.何进以外的太守会独立

10 灵帝崩御(三)

<发生条件>

1.189年5月

2.何进已死亡

3.袁绍还未灭亡

<事件效果>

1.韩馥、丁原、鲍信、刘焉、王匡、桥瑁、刘虞等太守独立

2.成为君主或太守以外的宦官将死亡

13 反董卓连合、解散

<发生条件>

1.之前发生过《反董卓连合》事件

<事件效果>

1.反董卓同盟期结束

14 洛阳烧失

<发生条件>

1.190年9月~190年11月间

2.之前发生过《反董卓连合》事件

3.洛阳和长安为董卓统治

4.洛阳和长安的武将数合计在10人以下

<事件效果>

1.洛阳的武将和物资往长安移送

2.洛阳的发展度低下

15 玉玺发现

<发生条件>

1.191年1月~191年7月间

2.之前发生过"洛阳烧失"事件

3.选择董卓以外的君主进行游戏

4.洛阳为玩家支配

<事件效果>

1.道具"玉玺"拾得

17 阿蒙にあらず

<发生条件>

1.吕蒙的等级在5级以上

2.鲁肃和吕蒙均为手下武将

3.两人所处同一城池

4.两人均不是君主

5.两人的忠诚度均在90以上

<事件效果>

1.吕蒙的知力加5，达到93

25 蔡文姬の归还(一)

<发生条件>

1.游戏为2周目或以上

2.200~220年间

3.蔡邕已死亡

4.完成乌丸的制压

5.君主所在城池的武将数在9人以下

<事件效果>

1.蔡文姬成为配下武将

2.道具"胡笳十八拍"取得

26 蔡文姬の归还(二)

<发生条件>

1.游戏为2周目或以上

2.200~220年间

3.蔡邕已死亡

4.完成匈奴的制压

5.君主所在城池的武将数在9人以下

<事件效果>

1.蔡文姬成为配下武将

2.道具"胡笳十八拍"取得

26 倭人の到来

<发生条件>

1.238年以后

2.玩加支配的城池数在10个以上

3.发生几率为1/64(相对于每个月而言)

4.重复发生可能

<事件效果>

1.道具"锹"、"天平"、"工具"、"鹤嘴"取得

29 南蛮、中华に进出

<发生条件>

1.220~230年间

2.永昌为空白地

3.发生几率为1/16(相对于每个月而言)

<事件效果>

1.孟获在永昌独立

30 孙策と周瑜の结婚

<发生条件>

1.198年

2.孙策和周瑜同为配下武将

3.两人所处同一城池

4.两人的忠诚度在90以上(孙策可以为君主)

5.两人所在城池的武将数在8人以下

<事件效果>

1.大乔、小乔成为配下武将

31 貂禅の 仕官(一)

<发生条件>

1.190~191年间

2.选择董卓以外的君主进行游戏

3.王允为董卓配下武将

4.王允和董卓在同一座城池

5.两人所在城池的武将数在9人以下

<事件效果>

1.貂禅成为董卓的配下武将

32 貂禅の仕官(二)

<发生条件>

1.190~191年间

2.选择董卓进行游戏

3.王允为董卓配下武将

4.王允和董卓在同一座城池

5.两人所在城池的武将数在9人以下

<事件效果>

1.貂禅成为配下武将

34 蔡夫人、登场

<发生条件>

1.200~220年间

2.刘表已死亡

<事件效果>

1.蔡夫人作为在野武将登场

36 樊氏、登场

<发生条件>

1.214年

2.赵范捕缚(注意是在这一年间将赵范捕缚，之前已成为配下武将的不行)

<事件效果>

1.樊氏做为在野武将登场





37 刘氏の结婚

<发生条件>

1.184 年

2.袁绍为君主或为玩家配下武将

3.袁绍所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.刘氏成为配下武将

38 黄月英の结婚

<发生条件>

1.200～206 年间

2.诸葛亮为君主或为玩家配下武将

3.诸葛亮所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.黄月英成为配下武将

39 郭皇后の结婚

<发生条件>

1.220 年～226 年间

2.曹睿为君主或为玩家配下武将

3.曹睿所在城池的武将数目在 9 人以下

<事件效果>

1.郭皇后成为配下武将

40 卞氏の结婚

<发生条件>

1.184 年

2.曹操为君主或为玩家配下武将

3.曹操所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.卞氏成为配下武将

41 郭贵妃の结婚

<发生条件>

1.213～219 年间

2.曹丕为君主或为玩家配下武将

3.曹丕所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.郭贵妃成为配下武将

42 吴国太の结婚

<发生条件>

1.184 年

2.孙坚为君主或为玩家配下武将

3.孙坚所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.吴国太成为配下武将

43 王夫人の结婚

<发生条件>

1.215～223 年间

2.孙权为君主或为玩家配下武将

3.孙权所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.王夫人成为配下武将

44 邹氏の结婚

<发生条件>

1.188～194 年间

2.张济为君主或为玩家配下武将

3.张济所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.邹氏成为配下武将

45 甘夫人の结婚

<发生条件>

1.194 年

2.刘备为君主或为玩家配下武将

3.刘备所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.甘夫人成为配下武将

46 糜夫人の结婚

<发生条件>

1.202～207 年间

2.选择刘备进行游戏

3.糜竺为配下武将

4.刘备所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.糜夫人成为配下武将

47 蔡夫人の结婚

<发生条件>

1.202～207 年间

2.刘表为君主或为玩家配下武将

3.刘表所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.蔡夫人成为配下武将

48 严氏の结婚

<发生条件>

1.184 年

2.吕布为君主或为玩家配下武将

3.吕布所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.严氏成为配下武将

49 甄氏の结婚

<发生条件>

1.200～203 年间

2.袁熙为君主或为玩家配下武将

3.袁熙所在城池的武将数在 9 人以下

<事件效果>

1.甄氏成为配下武将



最后还是为大家献上游戏的零散经验谈，特别是对于像二周目里异民族的攻略方法等，希望能对大家起到一点帮助：

一、本作里武将的生死年代与三国史实里相仿，到了后期看着自己亲手培养的武将一个个老死很不是滋味，虽说装备水晶球可以免死，但是只能使用一次和数量稀少两点都说明这个并非长久之计，最好的解决方法还是尽快寻找出李意、严君平和管辂这三位仙人（前两者均于18X年间在洛阳附近出现，而管则是在225年的平原找到），因为他们都拥有“预见术”这个珍贵的特技——与其同处一个城池的武将不会因为寿命的原因而死去（名符其实的养老院）。

二、获取敌武将的众方法中还是在单挑模式下将敌将的体力削弱到10%左右然后再使用“捕缚”指令最为稳妥，如何使敌武将进入单挑模式呢？笔者建议使用阵形中的“单骑の阵”，这样电脑便会傻乎乎和你单挑了。

三、拥有“霸权”特技的武将会不定期发生反乱，针对这种特性，只需要在其所处城池中放置足够多的兵士，这种现象就断然不会发生。

四、虽说武将在每个月里执行命令就会得到经验值，其实做不同的事情获取的经验值也不一样，具体的请大家参考下面给出的这个不等式：情报收集<防灾=褒赏=治疗=取引<内政=侦察<移送

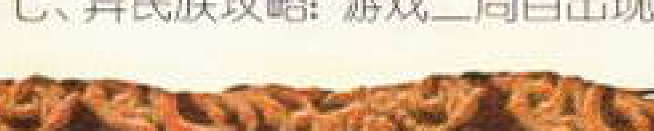
五、武将死亡以后，其身上装备的道具也会一同消失，必要的时候请玩家自行回收。

六、最简单、有效的攻城方法：武将拥有“威势”这个特技，兵士全带步兵，战斗的时候只需要大将迎击待气力储蓄足够后一直使用威势就可以了，据笔者经验，攻城的时候降守城兵的士气绝对没有增加我军士气来得快，按照上述方法攻破4000的城壁值城池消耗的兵士数不过700人左右。

七、异民族攻略：游戏二周目出现的南蛮、



羌、匈奴和乌丸四个国家实力非常强大，除了南蛮以外，其他的都拥有最强的“双S”系骑兵，而且每位将领等级为30级，拥有骑马术特技和山、森军属性，在这些东西的修正下我方和他打对攻完全就是找死（笔者就有关羽2000兵还没有打到其500兵士就全军覆没的经历）。那么如何有效的击败他呢？这里就需要大家扬长避短：1.军属性方面绝对不能在山、森出开战，尽量把战斗放在水中进行，实在不行的在平原开战也不错；2.骑兵当以弓兵拒之，强烈推荐连弩兵。明确以上两点以后，战斗就比较简单了，先用我方有水军属性的武将把主动出击的敌将诱至水中开战，阵型的最佳选择为“鱼鳞の阵”或“孔雀の阵”，然后选择全军迎击，以弓兵的射程优势和克制骑兵的特性给予其绝大的伤害（笔者有关羽耗兵不到700击破敌军6000兵士的战历）。对于不会主动出击的敌将可以上前诱之，且战且退，再利用上面的方法也可以轻松取胜。若万不得已被逼至高山开战的时候记得一定要利用地形的高低差优势：处于高地势的军队攻击力会有修正，弓兵的射程更是会增加，把握住这点也不难取胜。最后提醒大家战前不要忘了给我方将领装备上“采配”和“火矢”这两种道具。战斗胜利后不能支配异民族的城池，俘虏的异民族将领也不能登录使用，但参加了这场战斗的我军将领会有资格使用原先异民族专用的那几种骑兵。



高樂高

卷卷心

奇趣能量源

探索卷卷心不同寻常的奥秘！

真材实料的面饼够松软

真材实料造就了卷卷心松软细腻的面饼：天然小麦粉、鸡蛋和牛奶等原料，由来自西班牙特殊的传统手工艺，结合先进的制作工艺精心烘制而成。新鲜松软，口感特别润滑。

香浓的巧克力外壳够厚

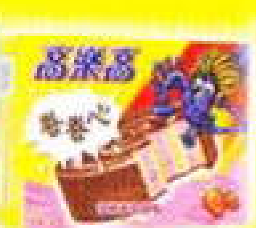
高乐高卷卷心巧克力外壳的厚度远非其它派类食品可比，香浓的巧克力外壳由低脂可可粉、植物油脂、脱脂乳粉及乳清粉组成；味道特别香甜，营养特别丰富。

卷卷的外型够独特

高乐高卷卷心突破了传统工艺，以其独特的卷形区别于其它派类产品的“汉堡型”。松软的面饼将香滑的夹心一层层卷在一起，外面再穿上厚厚的巧克力外衣，保证每一层都够爽滑，每一口都够香浓。











Cola Cao

www.ColaCao.com.cn



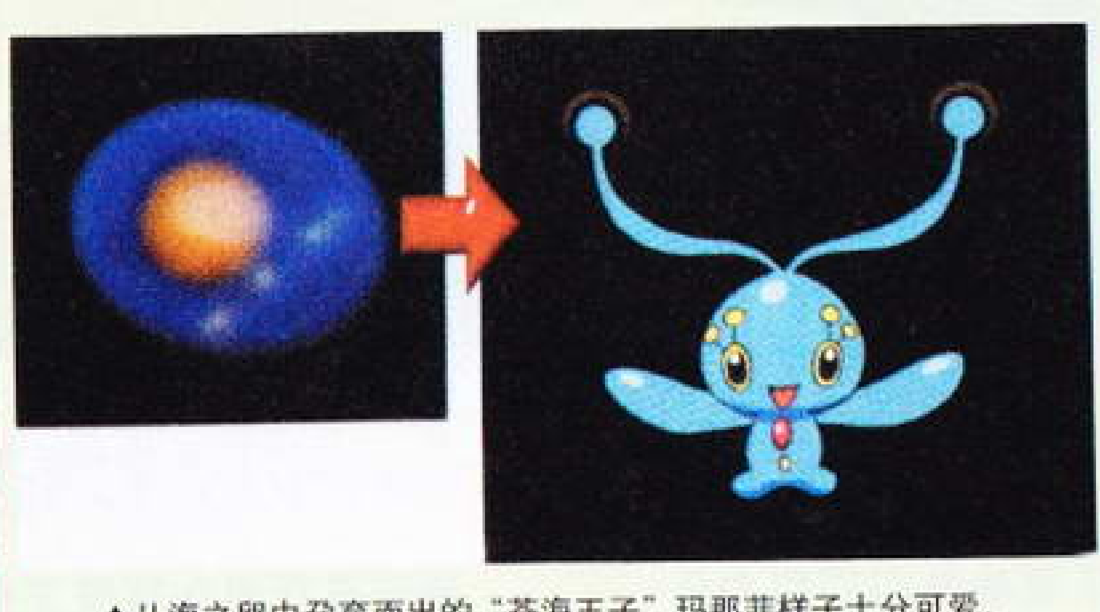
栏目主持：胧月＆海文

《口袋妖怪》系列动画

提供：铭风

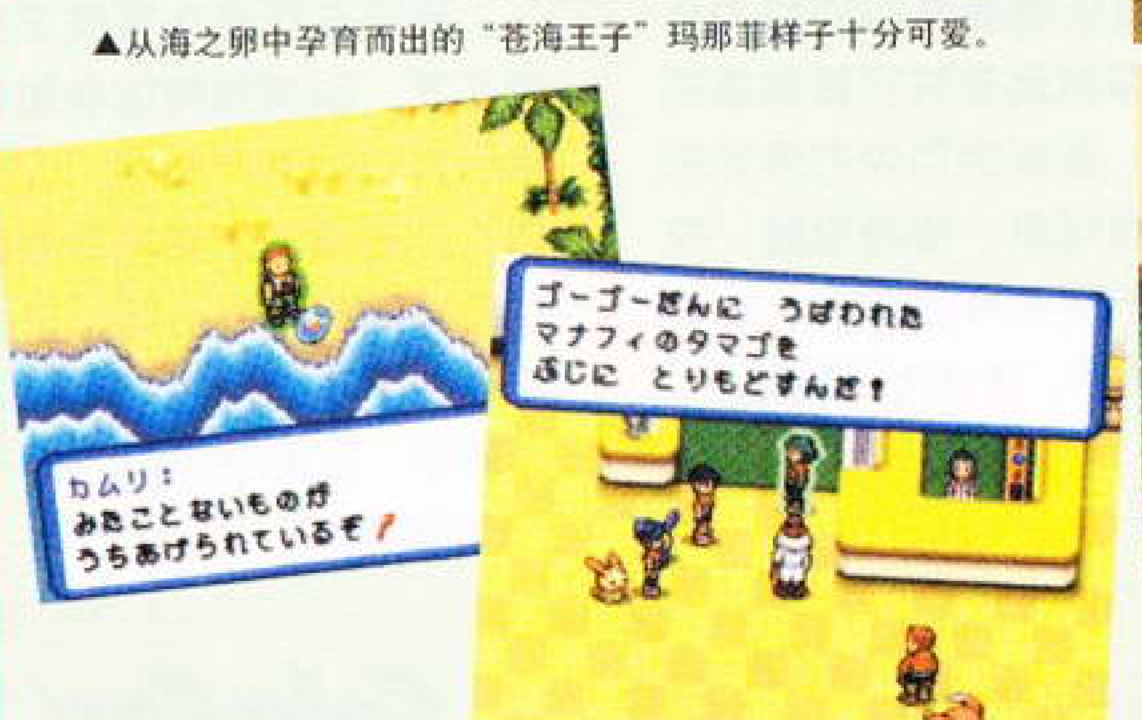
在7月15日，《口袋妖怪》系列动画的最新剧场版将正式公映，届时GBA版《口袋妖怪 蓝宝石》中的标志怪物海皇牙将登场。而动画之中最值得注目的，就是将在动画中登场的全新口袋妖怪。可爱的“苍海王子”玛那菲了。届时“苍海王子”玛那菲将在动画中有着怎样的表现，只能等公映后才能知晓了。

不过也有方法在公映前抢先一步在游戏中体验到“苍海王子”玛那菲。相信玩家们都对“《口袋妖怪》系列”那些要通过电影票才能交换到的隐藏口袋妖怪记忆犹新吧。对了，这次也是通过这个方法，对应的游戏当然就是最新的NDS《口袋》相关游戏《口袋妖怪 突击队》了。虽然方法老套，但这电影和游戏的双重攻击，还是能让FANS欣喜不已的。在4月15号～7月15号购买了电影票的话，就能参与6月开始的兑换活动了。具体的方法还没有公布，不过在游戏中将会触发的事件已经知晓了。兑换后游戏中将会发生两个特殊的事件，玩家将获得玛那菲的卵，以及捕获《红／蓝宝石》中最后一个口袋妖怪迪奥希斯的机会，很有意思哦。



▲从海之卵中孕育而出的“苍海王子”玛那菲样子十分可爱。





▲卡利姆在海边发现了玛那菲的卵，主角要将其带到博士处。



▲在迷宫中出现了神秘的口袋妖怪迪奥希斯。它会进行三种形态的变身，将其捕获应该是游戏中最大的挑战了。



《银河战士》电影化展望

提供：软饼干

广大NDS玩家最近应该都玩了任天堂的究级大作《银河战士Prine 猎人》了吧？优良的动作性和厚重的世界观使得“《银河战士》系列”拥有了无数的FANS。从FC时代开始，我们漂亮的萨姆斯姐姐就作为一名从小就无父无母的可怜孤儿，在宇宙神族鸟人族的抚养下成为了银河系最强的赏金猎人，并且以消灭太空海盗为主要使命。在多年的战斗过程中，在一个偶然的机会下萨姆斯与可怕的宇宙生物“Metroid”产生了难以割舍的关系。她既想彻底消灭“Metroid”，却又必须要依靠Metroid的神奇力量，所以游戏标题也索性以“Metroid Prime”来命名。

凭借“《银河战士》系列”的游戏风潮，软饼干我早在去年就从网上得到了一些《银河战士》即将电影化的消息，而且导演是由大名鼎鼎的动作派导演吴宇森来担纲。为了能让观众能轻易了解整个《银河战士》故事的来龙去脉，电影风格将会保持在通俗易懂的水平内，届时我们作为一名“银河饭”当然也不能错过这即将到来的电影。

其实作为将游戏翻拍成电影的成功范例已经有很多，比如另一款独树一帜的以女性为主角的游戏《古墓丽影》就已经拍了两部电影，由著名影星安吉丽娜·朱莉所演绎的劳拉，其活力的形象已经深入人心，成为经典。虽然看电影无法深刻体验游戏中的感受，但至少也能让你对萨姆斯以及整个故事有一个大致了解，也算是对其复杂的故事背景来个归纳整理吧。不知这部预定在2006年拍摄完成、且制作预算超过一亿美元的《银河战士》电影版是否也能够像《古墓丽影》电影版那样成为由电玩转而登上荧幕的经典，期待真人演绎的萨姆斯带给我们惊艳的感觉。

电影版大致剧情预告

背景设定在苍渺宇宙中的Tallon IV行星，那里一度成为鸟人族的世外桃源。鸟人族拥有银河系中任何文明所难以想象的强大科技和精神能力，因此鸟人族亦被称为神族。不过Tallon IV行星在一次宇宙陨石的袭击中遭到重大破坏，而且更糟糕的是陨石还带来了恐怖的寄生生物——Metroid Prime。行星表面的所有种族惨遭屠戮，生灵涂炭。如同神一般脱离肉体以灵魂形式存在的鸟人族也受到寄生生物的腐蚀。大家都期待着那位曾经在这个星球上长大的救世主的再度降临……



▲谁可曾知道这身厚厚的盔甲下藏着一个大美女呢！



▲难得一见的萨姆斯的真实面容。



本周最受小编欢迎的娱乐项目大公开！

提供：胧月

小编们在单位工作难得有闲暇时间，为了能以更好的精神状态投入掌机事业建设，为了在苦练绝食神功时不是那么难熬，为了那什么什么什么……好事者搜得神秘网站一个，登陆该网站输入名字就可分析出自己由哪些动漫元素构成，网址为http://fairyland.hkax.com/name.php。由于经常分析出一些极端无厘头的东东，众编便以此互相开涮，比如“[海贼王] 莫奇·D·路飞的IQ(不用想，是白痴)”；也有一些比较牛的，像“如雷贯耳嫉恶如仇屡败屡战身手了得武功高强侠骨柔肠来去无踪聪明伶俐静如处子动若脱兔入水能游出水能跳的奇人”；目前测得最夸张的评价如下“天下第一举世无双绝对无敌真正非常超越超级震古铄今空前绝后刀枪不入无坚不摧无所不能好厉害”……各位有兴趣的朋友不妨也去玩玩看。



有趣的任天堂"非官方"周边产品

提供：海文

根据主机的外形或设计来开发出各种各样的周边产品是日本厂商们挖掘主机市场价值的常用手段，而推出的各种周边产品也是花样繁多，琳琅满目。并且这些周边产品中还有相当一部分非官方的周边，虽然这些非官方周边在功能和设计上上往往不如官方周边那么强大和精致，不过也有着自己独特的有趣之处。

GBASP造型的电子表



早睡早起可是生活的好习惯哦，不过身为电玩迷的我们有时为了攻克游戏中的难关偶尔开下夜车也是没有办法的事。想要在第二天上学上班不迟到，没有一个闹钟还真是不方便。这款带有闹钟功能的GBASP型电子表应该就很适合这样的的玩家了。呃……我的意思是如果你恰恰是一个早上听到闹钟的铃声就会条件反射一般地从蒙着头的被窝中伸出手来将闹钟恶狠狠地扔到墙角的玩家，那么把钟表设计成GBASP的形状也许会让你产生那么一点怜爱之心……

卡带型橡皮擦

不得不承认这是一个非常有创意的设计，将橡皮擦做成卡带和卡盒一样的形状，实在是让人爱不释手。这些"卡带"不仅外形逼真，"印刷"也非常精美。看看是些什么游戏吧——《敲冰块》、《超级马里奥》、《银河战士》、《火焰之纹章——烈火之剑》、《塞尔达》……身为电玩迷，要用掉这些精美的橡皮擦还真是有些舍不得呢。那么该怎么办呢？永远别写错字！（^_^）



手柄型文具盒



这个东西，除了没有电线之外可以说和真正的手柄在外形上没有什么差异了，放在桌上很容易让经过的人以为是一个真正的手柄。不仅颜色和真正的手柄一模一样，就连"按键"部分的设计也体现出了真正手柄的凹凸感。可以想象用这样的文具盒是多么的拉风，不过喜欢上课开小差，在脑中进行"模拟游戏"的玩友还是不要考虑了，握着这样逼真的"手柄"开小差只会让你在幻想的世界中越陷越深……

什么时候能出一个PSP造型的文具盒呢？期待。

FC + FC 磁碟系统抱枕

吃过晚饭之后就迫不及待地想坐在沙发里看电视的玩家肯定不在少数，不过坐在沙发里没有一个抱枕抱着靠着还真是感觉缺少了一点什么。这款以FC和FC磁碟系统为主题的抱枕简直就是为怀旧型玩家们量身打造的“沙发伴侣”。

这款抱枕看上去的第一感觉就是相当“厚实”，实际用一下也会发现和其他的抱枕相比触感很“坚硬”。作为抱枕，在“主机”外形上的刻画可以说是非常的细致了，机身上的纹路和真正的FC几乎一模一样，并且“手柄”部分还可以拆下来，实在是非常“忠于原作”的设定啊。



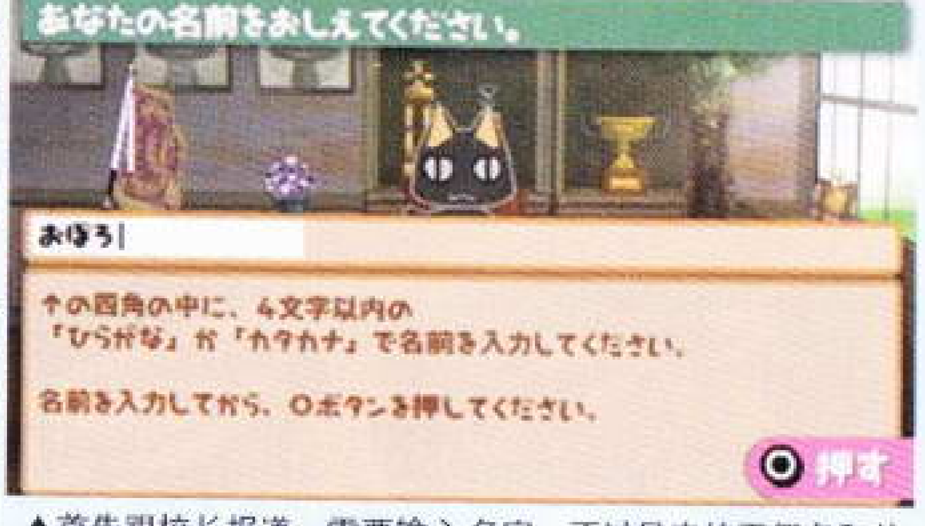


《到哪里都在一起 学校狂欢》Flash 体验版公开！

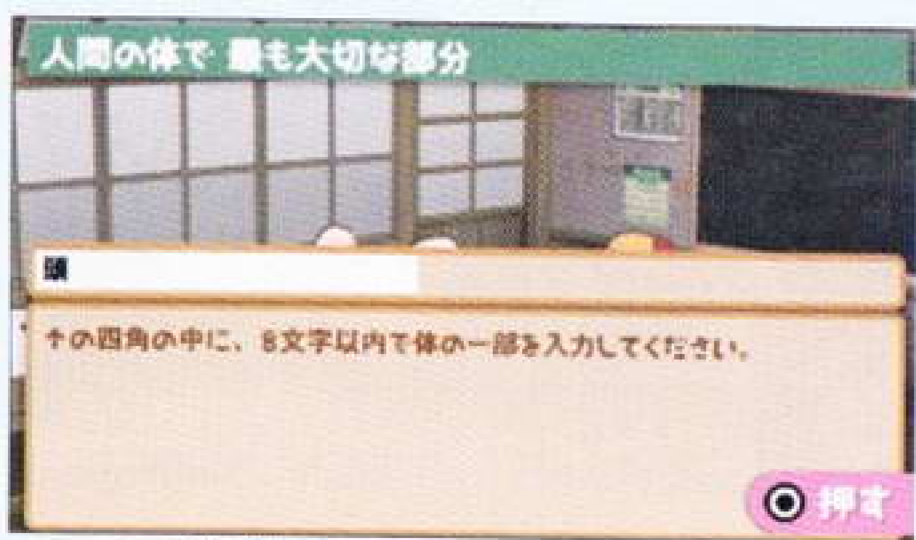
提供：胧月

定于今年6月15日发售的《到哪里都在一起 学校狂欢》是一款风格独特的ETC游戏，SCE的当家明星多罗猫将和小伙伴们欢度快乐的学园生活。游戏中，玩家将扮演一名教师教会它们各种知识，以帮助实现各自的远大理想。

日前，官方网站已经发布游戏的Flash体验版，玩家只要登陆网站就可以试玩本作。首先输入网址http://www.dokodemoissyo.com/，接着点击SKIP节省时间，然后在粉红色的条形色块里选择“体验版”便能玩到了。



▲首先跟校长报道，需要输入名字，不过只支持平假名和片假名，且不能超过4个假名。



▲面对学生的提问，也需要手动输入答案才行哦。



▲教完一堂课，体验版的内容就算完成了，让我们期待6月15日正式版的发售吧！



栏目主持 海文

天气越来越热，掌机上的热作也是一个接一个，尤其是PSP上的《SD高达G世纪 携带版》，不知到时候会有多少高达的死忠玩家们为了这款游戏升级自己的PSP呢？不过这部作品的发售时间目前还没有确定，就让我们一起等待吧。



▲可爱的少女版Z高达，给人一种非常清爽的感觉。



▲这个少女版的飞翼高达是不是看上去就像圣斗士一样？

▲《新世纪福音战士2》即将在PSP上推出移植版，自己也不由得回忆起了曾经对《EVA》这部动画如痴如狂的日子。

jikintyou

▲打扮成这样的碧奇公主大家都没有见过吧（^_^）。



文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所

《怪物猎人》中的双人探宝



怪物猎人P的集会所里为大家提供了一个两人专用的探宝模式，在该类任务里，玩家无论是从怪物身上剥取或是从各区域采取的道具都是该模式下所独有的道具，每种道具都有稀有度表示，一般来说稀有度在6以上的就是需要我们发掘出来的宝物。探宝的分别在森丘、密林、沼地、沙漠岩地和火山这5个区域进行，每个区域埋藏着5个宝物，以下是全25种宝物的一览图，下面为大家按照从左到右，从上到下的顺序对宝物的详细出现地点以及トレジャーポイント（宝物点数）相关报酬追加情况进行解说。

森之丘

宝物名称	宝物点数	出现地点	备注
セミセレブ	1000	1区捕虫处	需用虫网捕捉
ミナガルデナイト	1000	11区采掘处	需用铁镐采掘
ドス金鱼	500	营地的水池	需用鱼饵钓起
琥珀のたまご	10000	9区如图2处	出现几率低
火龙の宝玉	20000	从火龙的尾巴上剥取到	需要搬运回营地，剥取几率 10%



宝物点数总和	追加报酬
2000～	回复药グレード×3 or こんがり肉G×3
5000～	大タル爆弹G×2 or 小タル爆弹×10
10000～	钢のたまご
13000～	たまご券 or 宝石券
15000～	フエールピッケル
20000～	钢のたまご×2
23000～	いにしえの秘药
25000～	フエールピッケル x 2
30000～	钢のたまご×2
33000～	たまご券×2 or 宝石券×2
35000～	银のたまご
37000～	フエールピッケル x 5
40000～	火龙の翼×5 or 火龙の逆鳞
45000～	金のたまご

密林

宝物名称	宝物点数	出现地点	备注
长者クモの巢	1000	6区蜘蛛网处	无
キングカジキ	1000	3、7区河中	巨大鱼类，很容易辨别
ハツラツカズラ	500	5区采集处	无
钟乳石のたまご	10000	10区如图2处	需要搬运回营地
水龙の宝玉	20000	杀死水龙从其身上挖到	需要搬运回营地，剥取几率 3%



宝物点数总和	追加报酬
2000～	ハチミツ×5 or 特产キノコキムチ×5
5000～	毒けむり玉×5 or カラ骨[小]×30
10000～	钢のたまご
13000～	たまご券 or 烧き肉券
15000～	フエールピッケル
20000～	钢のたまご×2
23000～	回复笛
25000～	フエールピッケル×2
30000～	钢のたまご×2
33000～	たまご券 or 烧き肉券
35000～	银のたまご
37000～	フエールピッケル×5
40000～	エビの小壳 or エビの大壳
45000～	金のたまご

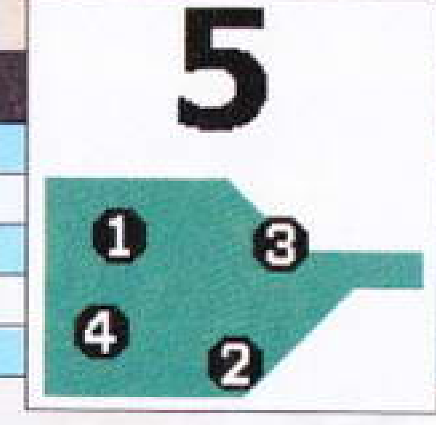
沼地

宝物名称	宝物点数	出现地点	备注
ネコの杂子笛	500	11 区如图 2 处	出现几率低
マダムコオロギ	1000	1、3 区捕虫处	需用虫网进行捕捉
カリスマイタケ	2000	5、7 区采集处	无
虹色水晶のたまご	10000	1、8 区采集处	需敲碎巨石，要搬运
雌火龙の宝玉	20000	从雌火龙的尾巴上剥取到	需要搬运回营地，剥取几率 15%

宝物点数总和	追加报酬
2000～	荣养剂×5 or 硬化药×3
5000～	闪光玉×3 or 落とし穴
10000～	钢のたまご
13000～	ギルドチケット or 宝石券
15000～	フエールピッケル
20000～	钢のたまご
23000～	生命の粉尘×2
25000～	フエールピッケル ×2
30000～	钢のたまご ×2
33000～	ギルドチケット×2 or 宝石券×2
35000～	银のたまご
37000～	フエールピッケル x 5
40000～	雌火龙の棘×3 or 雌火龙の逆鳞
45000～	金のたまご

沙漠岩地

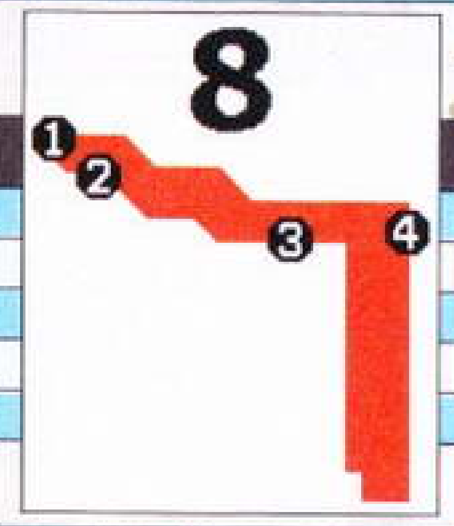
宝物名称	宝物点数	出现地点	备注
异国の金货	1000	5 区如图 2 处	出现几率低
ネコの宝タル	1000	11 区炸药桶处	无
砂漠レンコン	600	3 区落叶处	无
龙の化石	10000	9 区洞口处	需敲碎巨石，要搬运
角龙の宝玉	20000	从角龙的尾巴上剥取到	需要搬运回营地，剥取几率 15%



宝物点数总和	追加报酬
2000～	强走药×2or 活力剂
5000～	音爆弹×3or 龙の爪×30
10000～	钢のたまご
13000～	ギルドチケット or 勇气の证
15000～	フエールピッケル
20000～	钢のたまご×2
23000～	鬼人笛
25000～	フエールピッケル×2
30000～	钢のたまご ×2
33000～	ギルドチケット×2or 勇气の证
35000～	银のたまご
37000～	フエールピッケル x 5
40000～	上质なねじれた角×2or 角龙の背甲×2
45000～	金のたまご

火山

宝物名称	宝物点数	出现地点	备注
令	1000	2 区捕虫处	需用虫网捕捉
宝玉のかけら	2000	4 区采掘处	需用铁镐采掘
灼热ダイヤ	1000	8 区如图 2 处	无
灼热ダイヤの母岩	10000	8 区如图 3 处铠龙尾巴上挖到	需搬运，剥取几率 10%
铠龙の宝玉	20000	从铠龙的尾巴上剥取到	需要搬运回营地，剥取几率 10%



宝物点数总和	追加报酬
2000～	鬼人药×3 or 生命の粉尘
5000～	大タル爆弹G×2 or 爆药×5
10000～	钢のたまご
13000～	たまご券 or 勇气の证
15000～	フエールピッケル
20000～	钢のたまご×2
23000～	硬化笛
25000～	フエールピッケル×2
30000～	钢のたまご ×2
33000～	たまご券×2 or 勇气の证
35000～	银のたまご
37000～	フエールピッケル x 5
40000～	铠龙の坚壳×3 or 铠龙の头
45000～	金のたまご

探宝模式的部分心得

1.所谓“工欲善其事，必先利其器”，由于探宝任务的特殊性，需要大家准备好一套技能实用性颇高的装备组合，笔者强烈推荐下述内容：头：ブラックSピアス／胴：ランゴGメイル／手：キリンSアームロング／腰：バトルSフォールド／脚：ダークメタルSブーツ

防御：129／发动技能：自动マーキング、隐密、搬运の达人

这套装备的收集难点在于头部装备“ブラックSピアス”需要一个“黑铠龙の头”，这个素材只有G级难度下的黑铠龙才能挖到，几率为4%，为了应付探宝任务游刃有余，大家还需多多努力。

2.对于任务中常常出现的碍路巨石，用长枪的冲刺或大锤的蓄力攻击破坏所需时间较短。

3.任务中玩家之间的配合相当重要，需要搬运的道具尽量做到两人同行，在同伴的掩护下搬运难度会大大降低。

4.该模式下各种怪物的HP值比村长任务里的还要低，玩家破坏怪物身体部位的时候要注意到这点。

文 Songkai123
编 胧月



本作是"《克罗诺亚》系列"在GBA平台上的第一作，相比PS平台上的前辈，《梦见的帝国》画面虽然变成了2D却依旧保留了漂亮的画面和爽快的操作感，即使在今天看来也算的上是款制作十分精美的游戏。

风之克罗诺亚 梦见的帝国



风之克罗诺亚 梦见的帝国
Klonoa · Empire of Dreams
◆Namco◆ACT◆2001年9月11日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

基本操作	
方向键	移动
B键	抓取／扔出敌人或道具／开启机关
A键	跳跃／抓住敌人浮空时二段跳／长按可飞翔一段距离
Start键	菜单

梦幻之旅

我从哪儿来？蓝色的风吹向哪里？我在往哪儿去？白云飘向哪里？

如果我在做梦，我将醒来……

梦中的克罗诺亚突然间被剧烈的敲门声吵醒，他睁开眼睛一看，一群奇异的人已经冲了进来，把克罗诺亚抓到了一个王宫里，原来这里的国王禁止做梦。作为惩罚国王要求克罗诺亚去消灭王国里面的4个怪物，于是几个卫兵押着主角出发了。



Ghazzaland

这是个力量至上的地方，但是没人能打败山顶上的怪物。我们的主角二话不说便开始向山顶攀登起来……

基本没有什么难度的教学关卡，让玩家熟悉操作并认识一些基本的道具和机关比如小石、弹簧什么的。第四关为滑板关卡，第六关为强制卷轴关卡，此后的各大关也是如此。



BOSS战：在山顶的竞技场，克罗诺亚和守候在这里的怪物展开了激战。这家伙手拿一对刀枪不入的大铁球，正面无法对其造成伤害，但是只要乘它跳起来的时候跑到后面就可以用小泡狠狠砸它一下，循环3次就能打败它。

败走的怪物变成了一个身穿拳击服的少年，它说梦见自己变成了世界拳击冠军，然后一阵红雾袭来就什么都不记得了……

Priamill

这里有一位伟大的歌唱家，曾经带给大家美妙的歌声，可是现在她的歌唱却变得让人无法忍受，克罗诺亚决定前去一探究竟……



本关新增了风洞、伸缩台等道具，难度有所提升，游戏背景变成了华丽的剧院，给人一种十分温暖的感觉。

BOSS战：来到舞台前，克罗诺亚发现一个巨大的粉红色花瓶漂浮在舞台上正发出不堪入耳的尖啸……舞台上会不时刮起风洞，同时BOSS被击中后会四处乱飞，注意不要被碰到了。

歌唱家终于变回了原型，她梦见自己正在唱着美妙的歌曲，但是不记得唱的是什么了，蓝色的雾阻止她回忆歌曲的名字……

Jiobob

饥饿的克罗诺亚来到一间餐馆，但只能买到胡萝卜！原来所有的食物都被一头怪物抢走了。



小爆正式出场，结合小框构造出更多有趣的谜题，在这里有个小窍门：倒计时中的小爆被小框砸中的话会直接爆炸，可以省去把两个放在一起等待爆炸的时间哦。

BOSS战：这个在土里钻来钻去的怪物竟然只有一个张着大嘴的头，怪不得吃了所有的食物。尽管如此，它还是无法咽下可爱的小飞——就是说只要来它大口向上的时候把小飞扔进去就能够打到它了，而且它的攻击方式十分简单，几乎不会打到玩家的说。

一个大胖子出现在克罗诺亚面前——这次他梦见的是自己变成了世界最棒的厨师。

Santal

怪物在这里散播了一种可怕的病毒让所有人——得了感冒。医生也失踪了，克罗诺亚立刻开始了寻找之路。



本关的主题是"水"，许多地方被水挡住无法通过，玩家要合理调整水位来破解谜题。

BOSS战：在路的尽头，一个长的很像水瓮的家伙出现了，二话不说便向我们的主角发起进攻……这家伙只有头顶转盘开关一样的东西打中后有效，玩家必须看准时机通过箭头把小泡弹到开关上才能对他造成伤害。

怪物竟然就是失踪的医生，他梦见自己想要制造出一种能治愈所有疾病的药，还有一个月亮的标记……红、蓝、黄，不就是国王的旗帜么？

Leljimba

克罗诺亚决定回到王城调查，面对紧闭的城门，他偷偷潜入了秘道。



本关新增道具：小抓，能抓住特定的城砖让克罗诺亚攀登上更高的高台。因为是最后一关，谜题难度和对操作熟练度的要求高了不少，特别是强制卷轴关卡，不靠背版基本没有可能通过。

BOSS战：来到大殿，克罗诺亚质问国王为何将做梦的人变成怪物，不料国王身后突然冒出个魔物向主角发起攻击！

第一形态：玩家无法直接用小泡攻击空中的国王或者魔物，只能等国王发出飞弹时利用小泡将其反弹到魔物身上，使其变身为第二形态。

第二形态：这时就比较简单了，直接用小泡逐一攻击其分裂出来的三个部分即可，然后它会变回第一形态，重复上面步骤使能击倒BOSS。

魔物负伤逃走，国王倒在了王座下，原来国王也是被控制了的，幕后操纵者竟是宰相，它妄想把所有做梦的人都变成怪物！最终战开始……

开始时BOSS会带着一张不断变换的面具，这时必须用和面具颜色相同的小泡击中面具打下来露出BOSS本体，再用小泡攻击本体即可。最终BOSS攻击方式较多，地面又会移动，不太好闪避，不过只要跳起浮在空中就能躲过大多攻击，战胜它后便可通关。

国王猛地惊醒过来，原来这一切都是一个噩梦，他回想起克罗诺亚所说的话，于是来到阳台上对着子民们宣布废除禁止做梦的法令，人民一片欢腾……

隐藏要素

通关后大地图上会出现隐藏关卡1（右下方），集齐所有关卡中的宝石后会出现隐藏关卡2（右上方），将此关卡的宝石也全部集齐后出现最终隐藏关（左边），这3个关卡对玩家的操作熟练性要求极高，特别是最终关，如果能一气完成爽快度和成就感都非常高，不过这可不是轻易能办到的哦。





文 小豆子 编 LIKY

春雨一过，去公园走走，踏着幽幽的青石子路，呼吸着充满泥土芳香的新鲜空气，一下子觉得精神愉悦了很多。此时一阵手机铃声响起，猛然将小豆子的思绪拉到现实中来……

国内 Wi-Fi 手机路在何方？

3月末，一款名为HiPi的新型手机悄然在国内各大城市上市。这款打着"全球首款IP手机"旗号的产品很快引起众多媒体的注意，原来此"IP"非彼"IP"，而是"VoIP"。HiPi手机内部集成Wi-Fi无线网络模块，可以在有无线热点的地方连上网络，拨打网络电话。在没有热点的地方，HiPi则是一部GSM电话，使用上和一般手机没有区别。真相大白，HiPi实际是一款Wi-Fi/GSM双模手机。它的推出预示着Wi-Fi手机终于开始进军国内市场。

虽然Wi-Fi手机对国内广大用户来说还十分陌生，但在国外已非常流行，诺基亚、NEC等厂商都推出过Wi-Fi手机。Wi-Fi手机支持的VoIP电话是通过网络传输语音，费用非常低廉，这也是其最大卖点。另外，通过高速的无线网络连接，Wi-Fi手机还可以提供网络游戏、视频点播等增值服务。

Wi-Fi手机之前迟迟没有进入国内，和国内的无线热点建设滞后有莫大关系。目前国内只有酒店、机场等少数地方才提供无线网络接入服务。虽然中国移动、中国网通一直在致力于无线热点的建设，但由于重视不够，覆盖范围仍旧非常狭窄。甚至在很多小城市，全市很难找到无线热点。实际上与建GSM基站相比，无线热点的铺设费用十分低廉。用户购买了Wi-Fi手机后，很有可能会出现无热点可用的尴尬局面。惟一解决办法是用户自己购买无线路由器安装在家中或者办公室中。



▲HiPi能否在国内掀起一股Wi-Fi手机风潮呢？

虽然Wi-Fi手机市场前景广阔，但通讯运营商对Wi-Fi手机的态度却很暧昧。Wi-Fi手机用户可以自由选择VoIP网络电话的服务商，而完全不必经过运营商这一关。当Wi-Fi手机连接到热点以后，如何使用是用户的自由，即使通过移动的热点接入，也可以使用网通的网络电话服务。由于相关法规不健全，网络电话的准入门槛很低，市场上的服务商多如牛毛。用户完全可以选择费用最低廉的一家。这对现在通讯运营商垄断的服务方式将是一个巨大挑战。

但无论如何，对于用户来说，Wi-Fi手机都是一个好东西。通讯运营商也应该正视Wi-Fi手机的存在，利用自身的优势将市场引向正规化，而不能一味地围追堵截。

热辣新闻

携手米格进军国内手机游戏市场

日本知名的游戏公司Konami最近与国内知名手机游戏厂商掌中米格达成战略合作伙伴关系。Konami拥有强大的游戏研发能力，掌中米格则在国内有着庞大的营销渠道和市场拓展能力。双方的合作可谓强强联合，Konami将通过掌中米格为中国玩家奉上优秀的手机游戏作品。

《无限乾坤》推出SIS版

道隆科技公司运营的手机网游《无限乾坤》近期推出专门为Symbian系统制作的SIS版。SIS版解决了之前诺基亚N-Gage、3650等型号手机上游戏运行不稳定的问题，并提升了画面效果。移动手机用户可以登陆wap.wxqk.com下载游戏。

寻找"青龙珏战地记者"

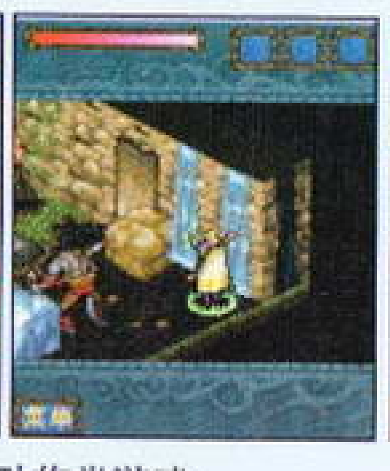
In-Fusio公司的首款手机网游《四方之青龙珏》终于在近期完成内测进入公测。从现在至4月30日，玩家只要通过Joyes网站游戏专属论坛发表原创文章，即可参加积分活动，积分最高的四位玩家将成为"青龙珏战地记者"，获得价值100－300元的礼包。

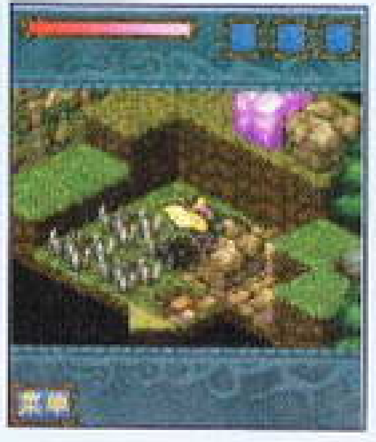


热辣手机游戏快报

血精灵的诅咒			
厂商	创游无线	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 C650 V878 TCL M398 E500 等		
优点	融合了解迷要素的动作游戏		
缺点	操作感不是很好		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		







厂商网站：http：//www.mobile-games.

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→百宝箱→游戏百宝箱→动作类游戏

根据《魔兽世界》改编的手机游戏。为了取回遗留在异世界的炽炎长剑对抗兽人，女精灵猎手踏上冒险征程。游戏融合了解谜要素，玩家除了要对付凶悍的敌人，还要想方设法解开各种机关。游戏采用斜45度视角，立体感十足。场景刻画也很细腻，瀑布、篝火等都给人留下深刻印象。8元的下载价格不算太贵。

传奇世界 不死之身			
厂商	数位红	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V600 E398／索尼爱立信 W800C K750C 等		
优点	近期画面最好的手机游戏		
缺点	流程平平无奇		
综合评分	★★★★★★★★★☆		





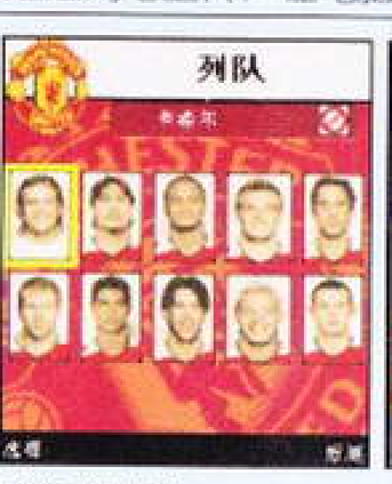
厂商网站：http：//www.worldup.com

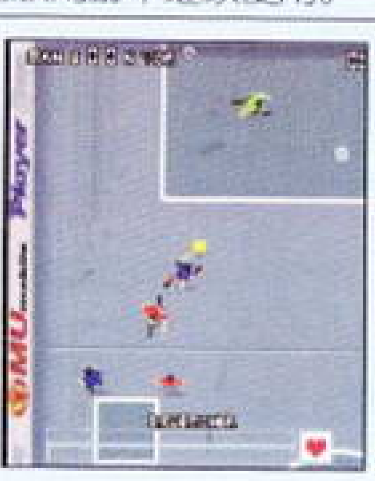
下载地址：http：//www.game-v.com/productsales

继《传奇世界 练功狂人》后又一款根据《传奇世界》改编的手机游戏。游戏画面非常靓丽，背景层次感强，人物够大，达到了16位机的水准。游戏的动作要素比较强，玩家可以使用斩、刺、劈等招式，最多能达到99连击。玩家能在游戏中获得屠龙刀等珍贵道具，并可以通过网络上传，在电脑版网游中继续使用。

曼联明星足球			
厂商	掌中米格	类型	SPG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机等		
优点	获得曼联官方正式授权的作品		
缺点	操作比较复杂		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http：//www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→百宝箱→游戏百宝箱→动作类游戏

被誉为"英国足坛红魔"的曼彻斯特联队迄今已有100余年的历史，也是无数球迷眼中的梦幻之队。游戏中，我们要操纵曼联同22支各国劲旅对抗，取得世界冠军。卡洛尔、基恩等著名球星都会登场，我们还会看到他们的真实照片。游戏采用俯视视角，画面比较普通。玩家可以控制球员做出铲球、头球等诸多动作。

梦幻美食城			
厂商	空中猛犸	类型	SLG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V600 L7／松下 X800 等		
优点	体验经营餐馆的乐趣		
缺点	游戏过程略嫌简单		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		






厂商网站：http：//www.mammothworld.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→百宝箱→游戏百宝箱→情景类游戏

"《模拟王国》系列"游戏之一，玩家的任务是经营一家中国餐馆。事前玩家要选址、购买设备、招聘员工等。餐馆开业后，玩家要开发新菜式吸引顾客，并要应付吃霸王餐、店面被盗等突发事件。游戏中，玩家还可以向银行贷款、进行广告宣传、扩张店面等。当玩家连续一周持有的资金超过十万即可过关。

文 Nebel& 舔瞎乌贼 编 马修



由兵种看《大战略》与《大战争》的异同（三）

经过前两辑的介绍已经把陆地上的兵种介绍得差不多了，这次向大家介绍飞行系的兵种。开始介绍之前先作一下说明：《大战略》里的兵种有着升级的要素，我方单位随着战斗的增加，每消灭掉一个敌方单位，就能得到一定经验值，在经验值槽满后，该兵种就能升级到相应的高级兵种，同时在下个战役里就能够直接生产已获得的高级兵种。高级兵种与低级兵种相比，在燃料、弹药以及火力上都有不同程度的提升，当然价格也会有不同程度的增长。

轻坦克	
大战争	移动6、视野3、燃料70、弹数9
大战略（J国）	移动3、视野1、燃料40、弹数5、火力105

重坦克	
大战争	移动5、视野1、燃料50、弹数8
大战略（J国）	移动4、视野1、燃料56、弹数5、火力130





与“《大战争》系列”种类繁多的坦克不同，《大战略》大大削弱了坦克在战争中的运用，倡导多元化兵种的协调搭配，所以《大战略》里严格按照移动力和火力分的话只有两种坦克。从表中可以看出，《大战争》里的轻坦克和重坦克有着明显的分工：前者重视机动能力与侦察能力，在战争前期能够很快开往前线配合步兵系单位进行城市与工厂的抢夺，担任着“急先锋”的使命；而后者重视火力压制，在战争中期资金充裕的情况下进行量产，其他兵种要配合它来发动主攻，是战斗的主力。当然，《大战争》里还有速度快、火力猛机动性高的新坦克，以及移动堡垒巨型坦克，这两种强得离谱的兵器就不在这里讨论了。

在《大战略》里这两种坦克的分工就不那么明显了，在同样的视野、相差不远的火力下，重坦克的机动性居然比轻坦克还高，鉴于它优良的性能，所以多数情况下在两者之间笔者还是会选择重坦克的。但是值得注意的一点是重坦克的价格是轻坦克的两倍还多，在游戏初期有同样资金下还是生产两辆轻坦克吧，这时的实际效果是优于生产一辆重坦克的。



运输直升机	
大战争	移动6、视野2、燃料99、弹数—、搭载2
大战略	移动5、视野1、燃料42、弹数4、火力95、搭载1

武装直升机	
大战争	移动6、视野3、燃料99、弹数6
大战略	移动5、视野1、燃料45、弹数5、火力95

运输机在这两个游戏中的作用都是能够搭载士兵系单位，使其迅速前往目的地进行占领，从而使己方在战争中赢得主动权。但《大战略》的运输机不是像《大战争》里的一样只是单纯地运输士兵，而是安装了武器成为武装运输机，这就使得它的战略意义上得到了大大提升，使之不仅能够进行士兵的运输，其不俗的火力还能够像武装直升机一样有效地阻击敌方的坦克部队，延缓其往前线推进的速度，为己方士兵的占领赢得时间。而且武装运输机与武装直升机相比也毫不逊色，在价格低廉的前提下仅仅在燃料和弹数上有着细微的差距，所以在同样情况下生产武装运输

机是不二的选择。随着级别的增高，高级别的武装直升机弹药增加到高级别武装运输机的两倍后，才与武装运输机真正区别开来。





大战争	战斗机	移动9、视野2、燃料99、弹数9、对空
大战略	战斗机	移动8、视野1、燃料40、弹数6、火力100、对空
	战斗攻击机	移动8、视野2、燃料59、弹数5、火力123、空陆
	攻击机	移动6、视野2、燃料44、弹数5、火力 90、对陆

在《大战争》里，战斗机有着极高的移动力和火力，能够轻易消灭其他空军单位，是空战中必不可缺的主力；而在《大战略》里则将战斗机分化成为三个不同的兵种：战斗机、战斗攻击机和攻击机，从表中可以看出，战斗机和攻击机就





分别相当于《大战争》中的战斗机和轰炸机，而战斗攻击机的性能最高，综合了战斗机和攻击机二者之长，能够有效地对所有单位进行打击，当然性能方面也是三个里面最高的。根据三者的不同性能再结合战斗时的局面作出正确的选择进行生产吧！

隐形战斗机	
大战争	移动6、视野4、燃料60、弹数6

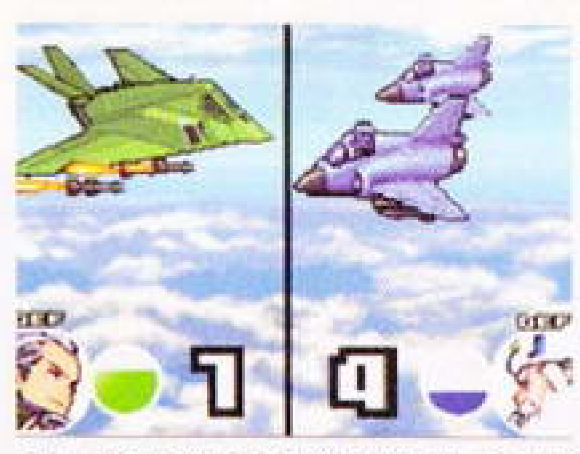
侦察机	
大战略	移动7、视野3、燃料32、弹数2、火力45

比起对地作战的战斗机，单纯的轰炸机对陆军更是一个噩梦，战斗中一旦碰到它就很难生还，威猛的火力配上充足的燃料使得轰炸机发挥杀手本色，可以对敌方的地面部队进行猛烈打击；不过在进行攻击的时候要小心敌方的对空单位以及战斗机，使用没有空战能力的轰炸机时应配上其他己方单位来保护。在《大战争》中轰炸机和战斗机的价格相差不大，可以说两者是各领风骚。而强大的对地攻击威力使得它即使在不受对空陆地单位威胁的隐形战斗机登场后，也不被冷落。在《大战略》里，轰炸机提升火力的同时，价格也呈几何倍数增长，竟然是战斗机的十倍左右！仔细研究后发现其价格昂贵也是有原因的，那就是增加了“建筑破坏”的特性，能够摧毁地图上的几乎所有建筑，如果使用得当，可以一回合摧毁敌方工厂、城市，迅速打破僵持局面以取得战斗胜利，由此看来，高价格的轰炸机也是十分值得好好利用的。



轰炸机（A合众国）	
大战争	移动7、视野2、燃料99、弹数9
大战略	移动6、视野1、燃料90、弹数4、火力180

隐形战斗机是《大战争DS》中登场的新的空战单位，虽然火力比不上战斗机与轰炸机，但却有着独门绝技“隐形”，再加上其良好的视野，成为战斗中期有效的空军侦察与突袭的力量，甚至可以在僵持时穿越敌军陆上严密的防空系统摧毁敌军的远程火力，敌军如果没有空港生产战斗机，那隐形战斗机就无敌了！不过该战斗单位有燃料少的缺点，隐形后那点燃料更显得捉襟见肘，还好，《大战争》中的运输车和快艇都能给它进行补给。与之相对，侦察机则是《大战略》中的特产，其实它是消除了隐形能力的隐形战斗机，同样有着出色的视野和短缺的燃料，不过在火力方面却要弱于隐性战斗机，加之没有隐身“护体”，所以实战中就只能用于纯粹的侦察了。



以上就是笔者对《大战争》与《大战略》中兵种的一些浅显的对比分析，要是能够对喜爱这两款游戏的玩家有些许帮助的话，笔者就十分欣慰了。如果大家有着更好的心得体会的话，就一起来“大战争专页”交流哦。

文 口袋根据地 Crystone521 编 马修



旅美游记之PC随笔

PC全称是POKEMON CENTER，就是口袋妖怪中心，在全世界很多分店，其中一家是在曼哈顿的洛克菲勒广场中心（10 Rockefeller Plaza），很容易找到。周日我就去了一次

店的占地面积不大，分上下两层，布局讲究，整个店里弥漫着银白色的金属和水蓝色的灯光，颇具机械与神秘色彩，这也恰恰是"游戏"二字的本质！

老任的游戏试玩让我过足了瘾，《口袋XD》、《竞技场》、《绿宝石》手柄机、《任天堂大乱斗》，还有其他的游戏。游戏试玩超强，来这当然不用再在《绿宝石》是花太多时间，就去玩《XD》和《竞技场》，喜欢后者多一些，因为前者的战斗较少，而且竞技场的主角好酷，开场画面也够劲！两个游戏的画面都不错，虽然是3D的，但几乎把一些棱角和毛边都搞到了最小程度，动画流畅，游戏新颖，任务丰富，操纵极佳，有四个手柄，游戏适应度已经和电脑差不多了。像我这种容易被催眠的精神衰弱者已经出现过身临其境的幻觉了！

下层是专属《口袋妖怪》的，一进门就能看到本店热销的《口袋XD》的攻略本，价钱大约30～50美金。（相当于我两三个月的饭钱……= =）里面还卖很多东西，GBA、游戏卡带、T恤、玩偶、杂志，各种周边真是应有尽有！最吸引我的是Pokemon的扭蛋，琳琅满目啊。有正负电兔子、露琪亚、可达鸭、火爆兽、末入蛾、宝石三主角和他们的最终进化、雪拉比、菊草叶、三圣鸟、雷皇、沙基拉、宝石三圣兽（最精致的）……当然还有黑鲁加

















——我那个爱不释手！

大厅中央一圈是任天堂的掌机试玩。试了试NDS，用笔在下面的屏幕上划着的，还蛮有意思，就是不知道怎么通关，(倒)上面显示整个地图，玩家的所在地有些模糊；下面的是详细地面，可以用特制的“笔”来在上面划来移动游戏角色，触感还算不错。连座位都是可爱的精灵球形状。

玩腻了“写字”游戏，可以到店里左侧的椅子上歇歇手，旁边有三个36寸彩电一遍又一遍地放映着口袋妖怪的剧场版，看得我都要吐了，呵呵，不过这个在国内应该不会有哪里这样循环放映吧。室内环境好，灯光是蓝色的，神神秘秘……

当然啦，PM迷都知道，任天堂除了游戏和动画，还有真实可触的玩具周边等等，比如PM游戏卡片(任何种类齐全)、各种杂志、游戏保养……还有本人最喜欢的塑胶玩具(扭蛋)，一般大众化的精灵都有，都是中国代工制造，很精美，值得收藏！

上二楼更热闹，布局几乎也是一半试玩一半周边。左边一角是豪华型试玩区，有三台NGC主机，每台机器里有不同的游戏可供选择，其中有《马里奥聚会》、《卡比》、《口袋竞技场》……本人超喜欢《任天堂全明星大乱斗》，皮卡丘无敌！屏幕大约是36寸的，坐椅是银白色蛋型的软靠垫，中间的厅内也林立着几个供人试玩的NGC，可选择的游戏也略有些不同，其中还带跳舞毯的包括《马里奥DDR》，本人方向感极差因此被刷，但游戏确实不错。

四壁是热门游戏，吸引着那些恋恋不舍的人们，总会有几个控制不住地买一两盘回家！中央则是任天堂的发展史，从最早Game & Watch，到1983年的红白机，到黑白的掌机，再到GBC、GBA等今天的一切，真是令人怀念不已。右转是任天堂周边，种类繁多，有衬衫、帽子、杂志、攻略手册、手提式随身包、绒毛玩具……但都是价格不菲，一个小梦幻要大约4～7美金。

最后，笔者在一楼上二楼的楼梯拐角处拍一张，因为这里最能显示出PC的气氛。(PS：本人不上像，还请各位海涵，一笑置之……)

文 KAKUSIKI　编 铭风



洛克人俱乐部

"洛克人俱乐部"又和大家见面了，这次来说说《洛克人EXE6》中的两大电脑兽，古雷伽(グレイガ)和法路萨(ファルザー)。

关于《洛克人EXE6》的电脑兽

1 名字的由来

现在，对这两个电脑兽的名称由来最为官方的一种说法是这样的。グレイガ是由"グレイ"，ファルザー是由"ファルコン"转化而来的。"グレイ"和"ファルコン"分别是"狼"和"隼"的含义。是不是和游戏中他们各自的样子很像呢？古雷伽拥有狼的外表，并且具有狼般狂野的气质和撕裂一切的破坏力，而法路萨则有着如隼般的超高速度以及强力的贯通一切的羽毛。

2 电脑兽的传说

很久以前，电脑世界里有着拥有恐怖力量的两头野兽。他们绝对不能忍受对方存在，不知重复了多少次战争。人们害怕它们的力量，因此这么称呼它们：

其中一头"电脑兽"具有狼一样的姿态——电脑兽古雷伽，它的雄叫能够震撼整个因特网，巨大的牙能够啃碎各种各样的NAVI……另一头电脑兽法路萨，拥有巨大的翅膀，姿态像鸟一样，它翅膀扇起的狂风能吹走网络中的一切，锐利的爪能够粉碎各种各样的程序……在电脑世界的某个地方，曾经由于两大电脑兽的互相碰撞与冲击而产生了一个巨大的空洞，洞的底端的最深处被称为"UNDER GROUND"，传说，那里是电脑兽的最后一次战斗的地方，至今，它们仍然在那里沉睡着……



3 电脑兽的由来之一

平静的电脑世界到底怎么会出现这两大电脑兽的呢？这个还要说到网络垃圾的问题上来。随着科学的进步，网络上的多余的垃圾信息也越来越多。当时的科学省为了防止这些垃圾信息阻碍网络的通畅，而把这些垃圾信息集中到了一起，性质就和我们现在所知的垃圾山一样的。但是信息的发展是很快的，一个小小的垃圾信息集中点的空间容量是不能永无止境地堆放日益增长的垃圾文件的，为了解决这个问题，科学省决定对他们进行压缩处理。一段时间后，由于大量的垃圾文件被压缩地堆在了一起，其中的部分文件产生了BUG，这个BUG就是电脑兽的初期姿态。它吸收了周围的文件的BUG后，再进一步共鸣促进其他文件产生类似的BUG，从而

进一步吸收，最终进化成为了狼般的形态。换句话说，就是BUG的集合体。由于借助了BUG的黑暗力量，所以电脑兽才有这么强大的力量。在电脑兽古雷伽诞生后，科学省的研究者们感觉到了这个巨大的恐怖力量，试图使用各种强力手段去破坏它，包括PROGRAM ADVANCE，但是最终都以失败告终。这时他们尝试着使用了最终手段，人为制造另一体电脑兽去与古雷伽对抗。使用从古雷伽身上得到的部分数据，并加以部分的手工修改，使制造的数据对古雷伽有天生的敌对意识，为了彻底与对抗，科学省把新电脑兽设定为与古雷伽处处相反的特征，为鸟的姿态，能够飞翔，至此，电脑兽法路萨诞生了。但是出乎意料的是，在法路萨诞生后，由于内在的BUG影响，使其很快地开始不再听从科学省的研究员的指令，变得和古雷伽一样在电脑世界里四处破坏，但是有一点还是很值得庆幸，就是法路萨没有忘记它的本职，从此，两大电脑兽之间的战斗开始了……(出处：GBA游戏《洛克人EXE6》。)

④ 电脑兽的由来之二

在世界上，有着另外一个世界，被光佑一朗的父亲光正博士命名为“ビヨンダード”的四重世界。“ビヨンダード”是面向、面对的意思，也就是说，这另一个世界是一个和我们现在的世界相同的世界。同样，那个世界里也有着和这个世界上相同的一切。爱利丝就是从那个世界来的。在那个对面的世界里，由于使NAVI来到现实生活中的转变式实验失败，从而使那里的电脑世界和现实世界产生了融合，形成了第三空间。由于转变式的失败，在这个第三空间里出现了许多兽化因子，并且在全世界开始蔓延。兽化因子就和我们平时所说的电子一样，有着两种极性或者说是特性。这两种兽化因子最终的聚合体便是两大电脑兽，其余的兽化因子则不同程度地影响了病毒和NAVI，使它们也有了兽化能力。由于是两种极端互不相容的因子，所以两大电脑兽开始带领着各自的兽化NAVI和兽化病毒开始了战争。由于在第三空间里，人们也有幸能够在强力的防火墙的保护下的区域勉强生活。经历了长久的战斗后，电脑兽的战争从互相之间的战斗升级到了对拖利尔(トリル)的争夺上面。拖利尔是人类为了停止两大电脑兽的破坏行为所研发的终极兵器程序——シンクロナイサー。电脑兽为了得到这个力量来彻底毁灭对方势力而进行这新的争斗……(出处：电视动画《洛克人EXE BEAST》。)

⑤ 关于古雷伽的外表

很多人是不是都觉得古雷伽和《EXE2》里的最终BOSS戈斯贝尔(ゴスペル)长得很像？这个问题，我们让名人来给我们做下解释。

名人：这个问题很值得探讨一下。详细的方面我们现在也不是很清楚，但是古雷伽和戈斯贝尔一定有着某种联系！古雷伽在戈斯贝尔出现前很早很早的时候就已经诞生了，是在网络工作刚刚开始的黎明期所诞生的完全的BUG的集合体，戈斯贝尔则是戈斯贝尔首领在制作最强的网络NAVI——弗尔特的时候偶然产生的BUG的集合体。应该说，古雷伽和戈斯贝尔和共通点在于都是由BUG集合所产生的电脑生命体。根据古雷伽和戈斯贝尔的形态推断，可能只要是由BUG的集合所产生的电脑生命体理论上都是象古雷伽和戈斯贝尔那样野兽的形态的吧。也就是说，可以这样断言，古雷伽和戈斯贝尔只不过是相同种类的电脑生命体而已。要是戈斯贝尔是完全体的话，那就应该和古雷伽是一个样子吧。







南国的夏天早早来了，刚进入四月，就已经有不少城市向30度高温冲刺甚至突破30度了。不过时常的霏霏淫雨还是冲淡了不少夏日的闷热与烦躁，相比之下，北方玩友就舒服多了吧？不管天气如何，喜爱游戏的我们也要随时保持个好心情哦，心情快乐，打游戏也会更加快乐。

某NDS饭寄来的督促信

那个谁，负责介绍介绍NDS游戏的小编，每辑多介绍十种游戏，胆敢不干，嘿嘿……看到楼下那一卡车NDS没？到时我亲自用刑，用NDS拍你，直到一卡车都拍碎，然后用零件埋了你哦！死在NDS下，做鬼也风流！

江苏宿迁 Seeruin

胧月： 有些读者埋怨最近《掌机王SP》对NDS游戏报道力度不够，需要在这里解释一下。小编们介绍新游戏都由当辑公开的游戏情报决定，所以并不能保证每一辑里各大机种的游戏一样多。我们不会忽视任何一个好游戏，请各位玩家放心吧！

小编生活之快乐点心

某日，马修获赠“快乐点心”一盒，欲分众编，众皆嫌太甜太腻，不予受之。马修乃广而告之曰：“此点心有增长身高之功效。吃一块长高1厘米。”众人反应如下：

美编MM：“吃一块胖一斤还差不多。”

某编：“真增高的话，一盒吃下去你的身高岂不是冲刺两米了？”

紫枫：（严肃地）“我不吃点心食品！”



“马修，点心吃光没？”

“都吃光了。”

“身高有没有向两米冲刺？”

“没有，不过也算小有斩获。”

“啥？”

“体重在向200斤冲刺……”



急切想知道PSP在日本多少钱，因为4月14日就要过十八岁生日了。在日本的舅舅估计也要回来。想让他带回PSP一台，却不知价位如何。希望可以尽快得到答案，谢了。

买34辑《掌机王SP》的时候，在书店门口便察觉店内特冷清。老板正把头扎在桌面旁努力干着什么（他对我很放心）。我问："新一辑《掌机王SP》到了没？"他小心地把手上的什么东西放入抽屉，从期刊架上拿下一本便给了我。付了钱正要走时，瞥见他拉开的抽屉里竟放着一台NDS……我真想打他，同是"同道中人"，干嘛对我如此冷淡？这么瞧不起我？哎！

河南 张萌

雷伊： PSP目前在日本售价为普通版19800日元，豪华版24800日元，以上价格均不含税。如果张玩友的舅舅真能从日本带回一台PSP作为礼物的话，那这个生日可就过得太赚了。(^_^)

LIKY： 这个书店的老板也太腼腆了，知道张玩友也是掌机爱好者怎么说也应该交流交流攻关心得，再给点优惠什么的吧，还要把NDS藏起来，真是不应该。

海文： 祝张玩友生日快乐，美梦成真！

本人最近才接触到《掌机王SP》和掌机游戏，所以几乎是对掌机一窍不通，以下几个问题请大家给点建议：最近正准备入手一台GBA SP或NDSL（PSP太贵了买不起）。虽然我对NDS比较偏心，但XX同学却说NDS一玩GBA游戏就爆机，吓得我有这个心，没这个胆，可我真的很想去买NDSL啊！到底会不会爆机呢？

本人虽然在读初三，但学习尚可，因此My Mother说只要中考考得好，要什么都可以，所以打算在七八月份购买，到那时候NDS应该普及了吧。

徐州 Li Jianni

海文： 看到来信后先汗一个，XX同学说的"爆机"其实是"将游戏通关"的意思，而不是说会让手中的NDS"爆炸"。Li玩友你就放一百万个心去买吧，不会有生命危险的。(^_^)在此祝愿Li玩友在中考中考出好成绩，赢得自己想要的NDSL！

在学校里经常能看到一帮阔少聚在一起，每个人都就手机话题在讨论这讨论那的，据了解，他们这帮人中手机最便宜的是3000多的（没夸张）。本人对这种讨论十分不喜欢，但最近灵机一动，拿着《掌机王SP》给他们介绍……在美图和游戏的利诱下，他们终于准备出手买PSP了。这样我就可以借来玩了，哈哈哈。

广东 陈俊豪

铭风： 巧用《掌机王SP》，获得玩友的同时也搞到了游戏，干得好。

马修： 现在陈玩友已经借到阔少们的PSP玩了吧。



作为一个成绩在年级前10名的学生，我也是全校公认考试有水分的学生。（嫉妒？汗！）对GBA的无限渴望和一日1RMB的零花钱让我感到极度矛盾。不过，挽救还来得及，那就是编编们的手气好一点，让我圆了掌机梦……（给自己汗一个）

厦门 刘志鹏

胧月： 学习和游戏不能共存的偏见一直存在，由此带来的结果就是现实反而被歪曲。继续展示自己的能力吧，给游戏正名还有很长的路要走。至于后者么，向幸运女神祈祷吧，嘿嘿。

马修： 走自己的路，让别人说嘛，好好学好好玩吧。

众编大人，我是一名军校生，最近貌似特别尊重军人，故写信一封来讨一些尊敬。最近看了朋友的《掌机王SP》，写到NDS的Wi-Fi功能，想到的不是开心，却是那件事——长时间在这么强的辐射下（功率大嘛）游戏，特别是大多数小朋友，会不会对小朋友不好呀，即使伤不到小朋友，伤到花花草草，伤到蚊子蟑螂什么的也……

李明祥

马修：其实，现在还没有任何研究表明无线技术能够使人体受到伤害，FCC工程和技术部门的科学家Robert Cleveland测试的结果是人们在日常生活中平均受到的辐射是大约每平方厘米1微瓦（也就是百万分之一瓦特）。最普遍使用的Wi-Fi设备产生的辐射大约是每平方厘米2微瓦，而FCC对于Wi-Fi频率的安全辐射限度是每平方厘米1000微瓦，因此能推理出Wi-Fi的辐射非常小。不过我们必须知道，我们接触的辐射不仅仅是NDS的Wi-Fi，还有电视机、电脑、手机……因此，大家还要尽量减少辐射的危害，比如吃一些胡萝卜（最好是熬汤，否则难以吸收维生素A）、豆芽、西红柿、瘦肉、动物肝等富含维生素A、C和蛋白质的食物，经常喝些绿茶（喝不惯的话菊花茶也可以），螺旋藻、沙棘油也具有抗辐射的作用……总之，注意平时的营养充足和均衡以及经常锻炼身体，是减少辐射伤害的最有效办法。

问一下，小编们要不要厨师？要的话偶报名，身为一名厨师，实在很难忍受各位吃泡面的行为……（印象中小编们吃泡面的机会很多吧？）

一个为众乐乐难以实现而苦恼的
宁波厨师玩家

胧月：真招厨师的话，以后就可以免去天天下楼买饭了。

马修：正如胧月所说，小编买饭吃的时候更多，吃泡面的时候还真少。

大家好！我真激动啊！NDSL太棒了，太可爱了，我决定以后就叫管NDSL叫“媳妇儿”了，我一定要买！

石家庄 高华伟

海文：这……NDSL外形漂亮是没错，不过高玩友打算这么称呼NDSL的话，那买机的时候不就成买媳妇儿了么……

铭风：那老板不就成买卖人口的了么。（汗）

某日，去买PSP的硅胶套。

我：老板，这硅胶套怎么卖？

JS：40。

我：一个塑料套子40？太黑了吧，我看别地方都卖20啊。

JS：这是原装硅胶的，韧性好，怎么扯也扯不断。

说完就扯给我看。

我：断了……

JS：噢！没事儿，可以再给你换一个！

南京 妹控taki



胧月：真是一则冷笑话……

马修：相信南京的这位玩友等不到JS去扯下一个了吧？

第一次寄信给《掌机王SP》，激动啊。下面提供一份我寄出此信所耗时间的清单：

1.下楼去买《掌机王SP》，跑了三所书报亭才买到（包括穿鞋、系鞋带、开自行车、询问摊主、掏钱、回家的时间），耗时25分钟。

2.找信封，翻箱倒柜，我爸回家还以为有贼光顾过了……耗时20分钟。

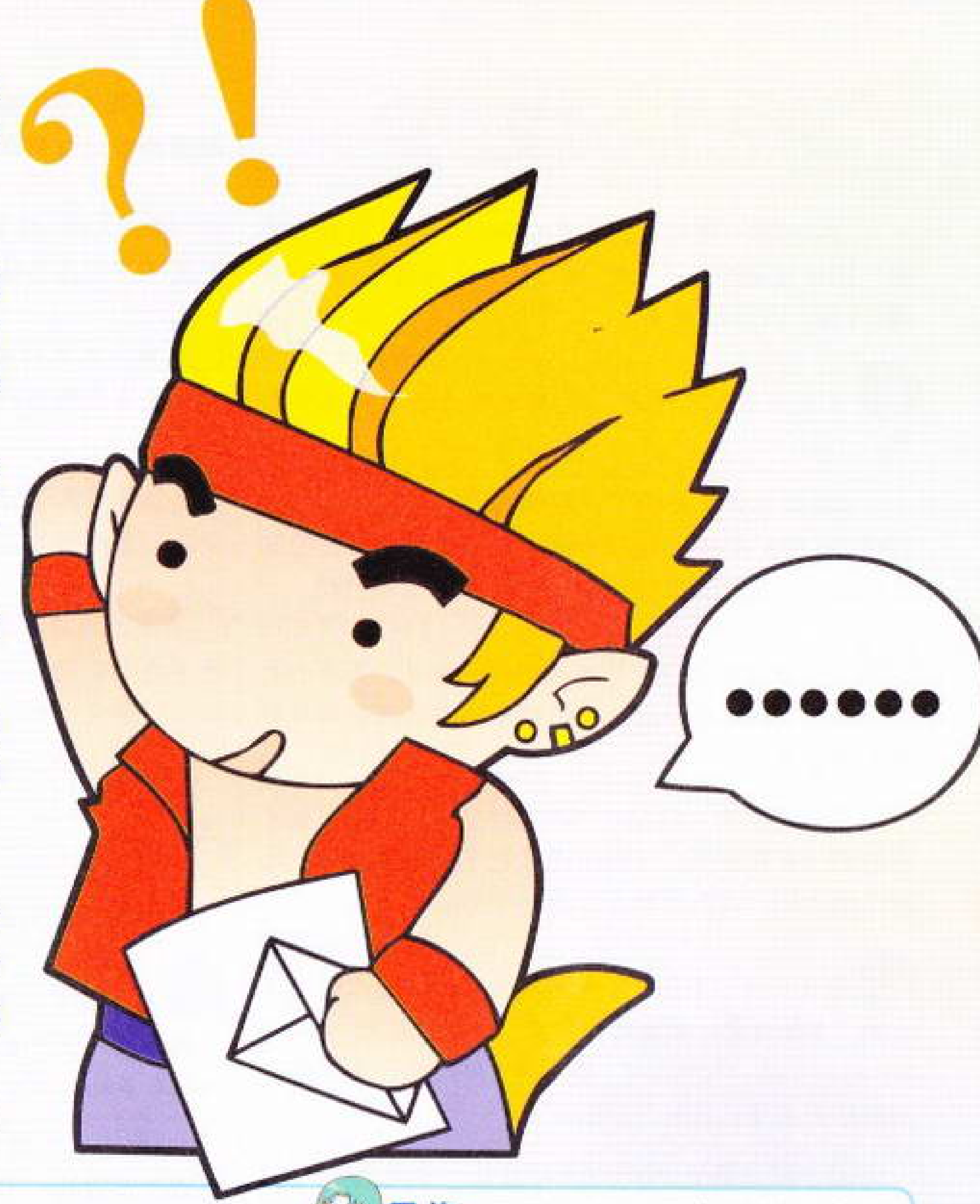
3.填写信封，足足核对地址5遍，13分钟。

4.写下此信，写字时因为激动手有点颤抖。包括检查错别字7遍一共耗时7分钟。

5.下楼寄信，10分钟。

结论：用了这宝贵的75分钟时间，一定要抽到个奖才行啊！最后，祝《掌机王SP》越办越红火。

广州 李昆



雷伊： 看完此信花了雷伊5分钟时间，然后又把信封和信纸颠来倒去看了约3分钟，但还是没有发现寄信人的署名……看来这位来自杭州的读者写完信时检查得还不是很充分啊。

马修： 看了一下，最耗时的一步是买书。还好这位玩友是在楼下买。像马修以前要骑半小时自行车去买，那时间可就更长了。

目前苦读高三中，写信时离高考还有87天，紧张加兴奋。紧张的是能否考上日语专业，将来为《掌机王SP》翻译最新游戏快报；兴奋的是一考完，妈妈就买"NDSL + SC-SD + 1G SD卡+刷机"套餐犒劳我，一想就留口水。希望能在高考前，看到《掌门人SP》里有自己的心声。

上海 董显煜

海文： 董玩友真是幸福啊，当年自己考大学时都没有这么丰富的物质奖励。别说是你，我都要流口水了！海文在这里还是希望所有即将迎接高考的考生们都能以平常心来面对高考，只要合理安排时间，调整好心态，把自己的真实水平考出来就肯定能取得好成绩！

马修： 真好，和海文一同羡慕你，知道马修的老爸当时怎么和马修说的吗？不考好就摔了我的GB，呵呵。

一时兴起，从书柜把一到三十四辑的《掌机王SP》拿出来秤了一下重量，真是不看不知道，一看吓一跳。这些书的重量竟然超过了我体重的3/5，突然发现《掌机王SP》真是厚道啊！

江苏常州 顾巍峰

胧月： （陷入思索）假使《掌机王SP》的平均质量为500克，那么34本就是17千克，如此再除以3/5，那么顾读者的体重还不到30千克。一本《掌机王SP》有500克吗？好像还没有吧，那么顾读者的体重岂不是更轻……

马修： （头晕+大汗）胧月你的数学水平还真不错呀。

短信快报

参与方法：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

小编们好，我什么时候才能中奖啊！真是好期待啊！如果我真的中了一台PSP，无论什么牺牲，我都值得！（旁：谁信你啊。）

135XXXX2849

大奖面前人人平等，说不定哪天您真的就中了呢。

《掌机王SP》降价了，值得庆贺。不过个人认为《掌机王SP》卖10元比较合适。或者说把8.8元的零头化整了，每次买书都找个一毛两毛的很不爽啊。

134XXXX5513

关于《掌机王SP》的改版的评论很多，不管怎么改，为广大读者做出最实用最贴心的掌机读物的目标还是不会变。

各位小编好！我是个PSP的新菜鸟！为了它我才接触到《掌机王》！可到现在我还不会看我的PSP是什么版本的！连自己都要鄙视一下！

139XXXX0266

很正常嘛，不要自己看不起自己哦。就在系统界面的“本体设定－本体情报”里，英文语言为“System Setting－System Information”，进入后，中间那行文字最后的数字就是当前你的PSP的版本。

各小编辛苦了，有人说PSP会出一个内置20GB的E时代PSP是真的吗？PSP的下一代大概什么时候出啊！

139XXXX8062

无论是内置20GB的加强版，还是下一代PSP，目前还都没有官方消息。

事情很严重！贵社1月18日发行《PSP专辑》，由于鄙人的粗心大意致使未能及时买进，此后遍寻浦江两岸（家住上海），不得其踪，遂拨……

134XXXX9294

马修哥你好，在阅读35辑《掌机王SP》时，我在“掌门人SP”章节中看到一位读者所画的一幅漫画，就是“与书店老板的对话”这幅漫画……

130XXXX4588

唉，都是到关键地方“掐”了，大家发短信一定要注意自己机器的短信字数限制啊。

网上的NDS ROM虽然琳琅满目，但不是日版就是美版，没几个我看得懂能玩的。所以请教一下编辑大人，怎样我才能找到中文版的ROM？

134XXXX7632

既然找得到琳琅满目的日版和美版，那么中文版也不会那么困难啦。实在不行可以在网上的搜索引擎输入“中文 NDS”后搜索一下。

我想问问小编，现在PSP哪个版本好啊？

136XXXX2974

当然是1.5了，不过价格嘛……

在不拆机的前提下，如何辨别有否刷机的NDS？

135XXXX2703

借个烧有NDS游戏的烧录卡，在NDS卡槽什么也没插的情况下开机，进入烧录卡界面便是刷过的；进入NDS系统画面并显示NDS端为空则是没刷过的。

请问一下 现在最新的PSP是什么版？可以用记忆棒玩游戏吗？不可以的话什么版可以？怎样降级或升级？

134XXXX5597

最新的是2.6版，不能用记忆棒玩游戏；1.5版可以，但只有2.0版机器可以降到1.5。详细方法请参看《掌机王》第26辑的“玩转PSP”或《PSP专辑VOL.1》35页的《PSP升级·降级详尽教程》。

有次去一家店和BOSS聊天时，无意中聊到了UMD的事，BOSS突然眼一闪，说：“买张UMD吧，不然PSP长时间不用UMD的话光头会坏掉的。”于是我的心事就来了，由于资金问题，我确实一张UMD都没买过，只用记忆棒。所以请问，一直不用UMD的话，PSP的光头会不会因为闲置时间过长而坏掉……狂汗，请你们务必回答一下。

郑州 贾威

海文： 无商不奸这话看来还真是不假。不用UMD会使PSP光头坏掉的说法完全是无稽之谈，BOSS这么说无非就是想贾玩友买一张UMD罢了，大可不必在意。





近日，同学和我开玩笑说："嗯，看你越来越成熟了，该是成家的时候了。"我却嘀嘀咕道："是该有个PSP的时候了。"

江苏 王克凡

马修：这个，成家和有PSP并没有身边么必然的联系，不过在这么被人问时去联想到有没有PSP，还真是有趣哦。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第18辑（少量）、《掌机王SP》第20辑（少量）、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第28辑（少量）、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第35～37辑。每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



人品问题说来就来——好好的记忆棒，没有打它没有骂它，它就潇洒地跟我罢工了。虽说是组装的，可3个月的寿命也太短了一些……牢骚完毕，PSP版《怪物猎人》尽管发售了4个月有余，在论坛中却依然是焦点游戏之一。为了方便大家讨论，现在公布一个QQ群号：13363959。此群为Levelup《怪物猎人 携带版》的专用讨论群，有兴趣的玩家尽可加入。

[讨论] 银火龙装入手，兴奋中！

最近RP特别好，简直是爆发了，本月两次中《掌机王SP》的奖，下午狠下心要造银火龙男剑装，于是开始虐待小银。5个小时拿了5个银红玉，逆鳞多到想扔。银火龙装完成，心眼加物业，防220以上，就是帅呀，祝贺一下。各位正在怨念中的朋友不要灰心，坚持就是胜利，RP总会爆发的。

星夜行者

回复摘录

中两次奖？你强！两个PSP？

wangkai118

不是，惭愧啦，是4等奖，若是PSP的话我赶紧就去买彩票。还有，今天下午刷雄火龙杀了6个多小时才一个红玉，哎！

星夜行者

强烈BS柯南！

偶然看《柯南》，有一集里有个游戏厂商叫满天堂，标志是红色大m，社长是大叔，你们能想到什么？

回复摘录

那是很前面的故事了吧，炸弹的那集，柯南及时地发现自己推理的错误。（我怎么记得这么清楚？）还有很多动画里面都把Sony写成Somy……

hodei

恶搞有理，全民支持。高举“有缝就钻，有洞就打”的恶搞大旗，充满“誓与恶搞共存亡”的荣辱观。前赴后继吧，兄弟们！

ICEIRIS

我还记得N久以前的机器猫里有一集出现过什么“变形金刚”一其实就是高达（换了个头）和大魔神（还是换了个头），里面把GUNDAM改成了BANDAI+GUNDAM=BANDAM……咦，我怎么也记得这么清楚？

rjc0110

牢骚馆 将自己的不爽说出来！

今天买碟的悲惨遭遇！

今天小弟到广州海印准备买《怪物猎人P》与《实况UE》。看了很久，发现只有美版的《WE》，问清楚那个卖碟的小姐说两个都是2.0可以玩的（很肯定的）就出手了，650块两张。谁知一试，美版的《WE》要2.5系统的。马上问那个小姐，那个小姐一问老板说要2.5才能玩。我就问怎么办，她说你可以换其他碟。但我想换《永恒传说》，但她只有廉价版的，说要280！我说换吧，谁知她说你的《WE》已经拆开包装了，只能算是二手碟。我再晕！最后只拿回6张PS2的D版碟补偿。在这里小弟奉劝各位，买UMD的时候一定要问清楚什么版本才可以玩啊，要不亏了就惨了，唉！

邪道偏方

世上竟有如此恐怖之图





关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 传说中的"微软掌机"Origami（实际是便携PC）已现真身。而《圣何塞水银报》又报道了微软将正式介入掌机市场的消息，大家就Origami及未来的微软新掌机来一次预见和评论吧。

它没有真正地瞄准掌机市场，顶多是个PDA、PPC什么的，与掌机没有多大的关系，在游戏领域，它没有前途啊。

xgyocg

只要喜欢，我一定买，前提就是先卖了NDS、PSP、GBM、GBA、SP……（省略5000字。）

kevin圣骑士

好大一个掌机，适合外国人的大手。

kurobby

呵呵，如果用这个游戏机在上课玩的话就太危险了……

HeavenX

有钱真是不一样。

nero911010

名字叫微软，做的东西又大又硬！

和尚不秃秃

屏幕好大，感觉看电影之类的肯定非常爽吧！

越前の龙马

游戏商的支持才是最重要的，画面不是关键。NDS就是个例子！

rockmanrock

拿来做枕头一定很爽！

阎魔刀

比GB还大的机器，好恐怖啊。

bobxu

感觉那是个很重的东西。

樱翼の祭

一看就知道没个四五千是想都别想的东西。

linli965

微软来做掌机的话估计又是和Sony耗上，两者风格接近。

samchen0079

要是说PSP可以当砖头砸人的话，那这个可以当菜板切菜了。

亚天仁

不知道是不是所有目前的PC单机游戏都能运行。

宵柳

体现了"砖头"的精神。

幻

微软钱多可不是开玩笑的，应该还是用钱砸出一条血路吧？

神风过耳

比不了PSP。

luckyliukai

难看。

jackyang

屏幕是很大，但这按键布置用来玩游戏的话，显然手感应该奇渣无比！

妖猫村正

丑！

mingnet

这个东西要自称砖头的话，怕PSP和NDS也不敢出声了。

riods

微软真是想全领域称霸啊。

樱花枫少

体积有点问题，要是能玩到像《光环》这样的经典就好了！

破灭的轮回曲

我想嘛，机能应该比PSP要好吧，毕竟是微软出品！但价格我想不会太重人意吧！

靓仔吾好做

2代笔记本。

1030123

上课玩起来可以名正言顺地说是查英语单词。

06_taro

本辑热点话题

掌机家用机互动

掌机家用机互动早已不是什么新鲜话题，GB与N64、NGP与DC、GBA与NGC……"PSP商业简报会"上，PSP与PS3的互动性也得到官方证实并是简报会的重点之一，通过USB线或Wi-Fi无线通信互联，可以实现把PSP当作PS3超级遥控器、用PSP进行聊天等诸多功能（见《掌机王SP》36辑7页）。大家就掌机与家用机的互动（不局限于PSP和PS3）来畅所欲言吧。

参与方式

短信：编辑短信"JCPK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在4月15日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语

马修

◆又到忙碌之日、又到睡眠缺乏之时，挺过这段，一定要好好睡上一觉。

◆是谁说的啦？交朋友就像读书，认识胧月后，本人也先后从胧月那里知道了“萝莉塔”、“萌”、“OTAKU”、“怪叔叔”等诸多词并了解了其中的含义。

◆忽然发现，COSPLAY的女孩子们都越来越漂亮了，给大家放上一张香港COMIC WORLD 21同人展上的阿市的COS。



▲这个MM和阿市还真是神似哦！

◆Tg777游戏软件下载站是刚开通但很不错的下载网站，有什么需要的可以登录http://www.tg777.com瞧瞧哦。

胧月

★现在晚上的大部分时间都分给了电视和书籍。细说一下，就是某10点档的肥皂剧和一本叫作《变态心理学》的书……

★《卡片召唤师》新作的消息终于公开了，开发厂商依然是大宫Soft，千小时目指！

★经过点心的数日洗礼，终于决定恢复正常的饮食习惯，同时还要把失去的美食补回来！不过没有足够的理由总不忍对钱包下狠手，于是“为了川澄绫子的生日奢侈一顿”、“柴香华诞辰XXX周年，偶得去腐败”等种种在别人看来不可思议的借口便应运而生。

LIKY

◆《NDS专辑》锐意制作中，很快就会和大家见面，大家可要提前向书摊BOSS预定哦，免得又像上次的《PSP专辑》一样买不到。

◆因为是骑车上下班，路程将近半小时，以前都是边骑车边听MP3，后来慢慢开始听广播了，收听广播也是一件有意思的事情，早上上班时听听新闻实事，了解了解国内国外的大事，晚上回家时听听“飞扬971”的“快乐反斗星”，常常被“粉粉”和“大魏”的搞笑对白逗得不行，感觉一天的疲劳也得到缓解，现在越来越喜欢听这个节目了。

◆前两天爸妈又打电话来嘱咐我注意身体，注意休息，说得我耳朵都快起茧，不过心里还是深深明白父母的一片爱心，在此也希望他们能够一直身体健康。

软饼干

★最近一直在玩PSP上的《未名传奇2 战士机密》，游戏画面虽然比前作好，可就是感觉欠缺点什么，可能是对那古代战士与现代风格相结合的设定不太喜欢吧。

★天气终于热起来了，有了夏天的气息。办公室内的空调终于在沉寂了半年后又重新启动了，不过位置离空调比较近的同事将面临长时间遭受冷空气摧残的考验，比如雷伊和铭风；如果不开空调的话，处在“通风环境”不太好的地方的人便要接受闷热的洗礼，比如我和海文……

★“枯燥乏味的人生是无聊的！”决定做完这辑后，就拿出以前一直未敢观摩的日式恐怖片来刺激一下日渐麻木的神经。

雷伊

■一年后の自分宛に手纸书きましょう。"君は今顽张ってる君を信じてますか？手にするモノ、手放すモノ、笑颜の中整理出来てたら、そのまま进んでおくれよ、大切な人を连れて。"来自アンダ　グラフ《真面目过ぎる君へ》中的一段歌词，让人很有感触。

■有小林武史和持田香织助阵，绫濑遥的首张Single就已经有了很高的水准，希望能够尽快看到她的Album出现。

■阴沉的下午，耳边又响起了《Spider Man2》中的那首《Hold on》，想起以后也许永远无法再见到的故人，苦笑。



紫飒

◎小兔子"福子"已经越长越大了，现在深得它老娘的喜爱，家里土豆每每想要过去亲近一番时，通常都会被毫不留情地推开，以免其口水滴到"福子"的头上，女人果然是天生就对这种事物没有什么抵抗力的。

◎带着女友回了一趟家乡，结果迷上了我们那里的面条，现在每天在家按照家乡口味煮面，快吃成个"面"人了。U_U

◎《NDS专辑》即将推出，最近一直在为了《SP》与《专辑》在忙着，先在这里播一下广告，上市之后大家一定要多捧场，嘿嘿！

◎预计买房，前段时间去看了一次新发售的楼盘，十分满意，但在大致计算出首付与按揭款的数字后，偶瞬间石化……



▲继续放出"福子"的照片，小东西越来越萌，已经开始学会自己吃兔粮了。

海文

※人在成长的过程中总是会变得越来越现实的，这是无法改变的社会法则，在自己的纯真和天真被生活的焦躁所蒸发掉之前，记得把它留给自己身边最重要、最值得信赖的人，并且记得多留几份。

※天气又变得很热了，就像自己一年前刚来时那样，很热。

※最近自己最想做的事情是……学做菜。虽然海文自认为在处理家政方面是个粗枝大叶的人……不过踏入自己未曾踏入的领域进行一番探索总是让人兴奋的，说不定还能发现自己的"潜在能力"呢。多多尝试，总是没有坏处的。另外据自己的观察，好像高水平的厨师中男性是占绝大多数的，多少也算是给自己增添一点信心吧。嗯嗯，一开始标准不要定太高，就以"安全地下咽"作为标准吧。(汗)

铭风

◆现在几乎能让我玩时间长的游戏一定都是在玩收集。继《欢迎来到动物之森》的家具后，又陷在了《最终幻想XII》的武器收集当中，到处打怪，收集素材……某些珍惜怪物的出现率真叫人遗憾，而掉落武器的几率更是低。没有时间的我是否应该放弃呢。

◆最近经常上的掌机论坛被黑了。对于这种为了某些利益而破坏别人劳动成果的行为表示强烈的鄙视。

◆《levelup 游戏城寨》有点意思，竟然每次都介绍美女明星。虽然本人不是追星族，但看了后能够积累不少谈资啊。希望下次能够介绍到本人最喜欢的女明星"泽尻エリカ"。

Welcome

交流空间



知者乐水，仁者乐山；知者动，仁者静；知者乐，仁者寿。近日常常在思索自己应该以什么样的态度去生活，博学和仁义是每个人都向往的精神领域，包括小编在内的每一位玩家，都该经常检省一下自己有没有注重后者的修养。

姓名：彭慧灵　昵称：音
性别：女　年龄：14

拥有掌机：GB、GBC、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《塞尔达》、《逆转裁判》、《光明之魂》、《新约·圣剑传说》
地址：广东省广州市芳村大道东63号之602房
邮编：510300
Email：Annling6335@21cn.com
想说的话：我有太多喜欢的游戏了，尤其是RPG，望天下玩友能与我共同探讨游戏乐趣！

姓名：梁勤
性别：女　年龄：18

拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《任天狗》、《为你而生》
地址：广西省南宁市英华学校高三（2）班
邮编：530221
想说的话：支持《掌机王SP》！虽是高三，但是没有掌机的日子还是挺难熬的，希望《掌机王SP》的大哥大姐们能抽到我，拜托拜托啦！我好想要台PSP！

姓名：方澄鹏　昵称：斗魂
性别：男　年龄：17

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《Wipout》、《真·三国无双》
地址：江苏省宜兴市土城新村44幢206室
邮编：214200　Email：fcpgo@163.com
QQ：459370793　电话：0510－83511154
想说的话：给我跪下，苍蝇！（PS：苍蝇是我同桌。）

姓名：朱逸晟　昵称：游戏痴
性别：男　年龄：15或16

拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马里奥64DS》、《WE9》、《恶魔城》
地址：江苏省苏州市彩香一村四区7幢东单元501
邮编：215000　电话：0512－65528163
想说的话：虽然NDS有了，但任天堂又出了NDSL。很喜欢又不想买，所以就来试试自己的狗屎运。祝你们狗年大吉！

姓名：刘峻峰　昵称：傻瓜天神
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》、《洛克人EXE》、《口袋妖怪》、《牧场物语》、《游戏王》
地址：广东省佛山市第四中学初二（2）班
邮编：528000　QQ：337630855
想说的话：希望能中一部NDSL或小神游SP，永远支持《掌机王SP》。

姓名：杨云柯
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBC、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《恶魔城》、《波斯王子》
地址：江苏省淮安市富春花园E区19栋501室
邮编：223002
想说的话：遥不可及的PSP被我买了，远在天边的朋友也给我来信吧！给我中个NDSL就更好了。

姓名：卞豪　昵称：Shadown
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏《恶魔城》、《洛克人Zero》、《换装迷宫》、《火纹》、《黄金太阳》
地址：江苏省张家港市塘桥镇周巷村禄荡8组29号
邮编：215611　QQ：380116550
想说的话：玩尽天下游戏，尝尽天下美食。我会奉上我姐姐画的动漫给大家的！

姓名：何国熙　昵称：龙魂我盗
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《机战》、《火影》
地址：广东省佛山市桂洲中学高一（2）班
邮编：528300 QQ：529220300
想说的话：对《掌机王 SP》我绝对是：一、喜爱；二、热爱；三：酷爱。

姓名：瞿祖亮 昵称：火狼之舞
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《恶魔城》、《火纹》等
地址：福建省宁德市古田县胜利街知青路二号
邮编：352200 QQ：504404735
想说的话：祝小编身体健康、打机快乐。

姓名：兰顺文 昵称：Undead
性别：男 年龄：16

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《马里奥赛车》、《FIFA》
地址：广西河池市河池高级中学 205 班
邮编：547000
想说的话：游戏是工作和学习的原动力，游戏世界任我行。

姓名：蒋黎
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《机兽》、《机战》、《口袋妖怪》、《铸剑物语》
地址：上海市南京西路一九八四弄十九号
邮编：200040 电话：62498239
想说的话：希望《掌机王 SP》越办越好。

姓名：郭声扬
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GBC、GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《黄金太阳》、《大战争》、《口袋妖怪》、《铸剑物语》、《马里奥与路易》
地址：湖南省长沙市地质中学
邮编：410000
想说的话：将掌机游戏进行到底。

姓名：刘哲通 昵称：封印白风
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城 晓月》、《怪物猎人 P》、《超级火枪英雄》

地址：辽宁省锦州市古塔区保定里 43 号楼 21 号
邮编：121000 QQ：231242720
想说的话：抬头望望天，PSP 在笑；低头看看地，NDS 在闹。好想好想有台 PSP！

姓名：韩悦
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《高达 SEED DESTINY》、《口袋妖怪》
地址：深圳市福田区福景外国语学校初三（3）班
邮编：518000 QQ：454603822
想说的话：希望在今年可以入手一部NDS或者PSP。同时祝愿《掌机王SP》有很多的读者，希望会玩《高达SEED DESTINY》的朋友加我 QQ，大家一起来交流，呵呵！

姓名：宣喆晨 昵称：刃心
性别：男 年龄：17

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：江苏省苏州市吴县中学高一（9）班
邮编：215151 QQ：474611932
想说的话：请有空后能和我聊天（请注明"掌机王"）。

姓名：柳重阳 昵称：寂寞的季节
性别：男

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《波斯王子》、《山脊赛车》、《街头篮球》
地址：郑州市颖和路 53 号院 17 号
邮编：450006
Email：liucyzlp@163.com QQ：278715439
想说的话：真想得个 PSP、NDS 啊。主啊，把你吃剩下的馅饼砸向我一次吧，阿门！

姓名：刘志鹏 昵称：寂寞的叶子
性别：男 年龄：16

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：厦门市思明区龙山东路 24 号 502 室
邮编：361009 QQ：362630613
想说的话：不想中奖的《掌》迷不是好《掌》迷。

姓名：周圣极 昵称：吐木
性别：男 年龄：17

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》
地址：江苏省常州市武进区坊前前濮周家塘 1 号 邮编：213177
想说的话：希望与我有共同兴趣的人与我联系。

NDS、PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

《掌机王SP》35辑中的《圣剑传说DS》攻略好象有点问题。在最后的辉石列表中没有インピュア这个系列辉石的资料。此外列表了有些辉石的取得方法里是限定主角的，你攻略里面写了女主角的相关事件，但我用的是男主角，如何才能发生事件获得列表中所说的辉石呢？

洛林

的确，在攻略最后的列表里面是没有インピュア系列的辉石的，因为这个系列的辉石数量众多，但获得的途径却只有迷宫中的宝箱和任务的奖励。你就算知道有些什么也没办法去收集，也没办法进行合成。所以我在前面的文章里就说了只例举能够合成的辉石。

关于那个只有男主角才能获得的"ある少年への光"，你需要在游戏后期通过生命之道后和村长家的瓦滋对话，这样就能接受到委托。然后去光之森触发任务，到达最后和家人见面后就能获得了。



小编好，我是个掌机爱好者，玩GBA已有4年之久。本人很喜欢PSP，从2004年底发售后不久，我就开始存钱，到现在已有1600左右。打算4月份打算入手普通PSP 1.5版，可是看完《掌机王SP》34辑各地掌机价格表，彻底绝望，要以1600买到PSP1.5版的根本不可能。说到这里，我想要问：

1.普通PSP 1.5版你们估计什么时候才会降价？（目前我看到1－3月是不停地涨。）

2.如果我买PSP 2.5版，降级软件会出吗？请你说的具体点，如果能实现降级，那我买定了。

3.帮我查查贵阳市的PSP价格好吗？（原因是我家离贵阳市近，只能跑那买.如果价格合理，别忘记告诉我地址啊！）祝：掌机王越办越好，小编们身体健康。

您的支持者 izhaolei

1.以现在来形式看，不容乐观……

2.PSP 2.5版目前还没有任何降级软件的消息。

3.从Levelup电玩商城（http://www.levelup.cn/mall/index_new.asp）查询，贵阳鸿昌电玩的全新PSP 1.5豪版的售价为2350元。

《怪物猎人 携带版》的攻略不够用啊，什么时候才能把集会所任务的攻略登出来呢？顺便提一下，《怪物猎人 携带版》怎么联机啊，我和朋友进入集会所只能看到名字，看不到人，怎么一起做任务啊？

南京 张乾

集会所全任务攻略刊登在去年年底的《PSP专辑》上，不过可能很难买到了，就在这里回答一下吧。联机的方法为：进入集会所时选择"オンライン"，进入以后让其中一人去柜台处领取任务。领完之后，另一方查看柜台右边墙壁上的告示，就可以参加任务一起游戏了。

我玩《怪物猎人 携带版》打到二星打怪鸟的任务，那只破鸟太BT了，总是打不赢，请问有没有无敌的秘技？

北京 VICTOR

呵呵，《怪物猎人 携带版》并没有什么秘技，有也只是一些战斗方面的技巧。大怪鸟拥有啄、吐火球、冲刺和甩尾这几种攻击方式，在其攻击频率较高时，尽量不要去惹它，等待其一轮攻击过后就上去猛砍之，在白热战时千万

不能急躁，另外注意及时补充自身HP即可。

这两天玩《马里奥赛车DS》玩得很上瘾，感觉跟GBA的操作有些区别，不明白的地方想要请教一下达人：就是刚开始发车的时候什么时候加速才能产生火箭加速？另外掉下悬崖或者深水以后，被吊起来的时候是不是也可以快速发车？经常看见朋友们使这招，但我却只能干瞪眼。最后要问的是转弯的时候怎么发动漂移？

大连 小来

比赛开始发车的时候，当倒记时显示为2并从屏幕中开始变大的瞬间按住A不放就可以使出火箭加速了。被吊上来的时候要注意，在车快落地的瞬间按住A，这样就能以火箭加速的速度冲出去了，这个技巧的难度较高，需要多多练习一下来熟悉手感。转弯漂移时，按左右方向键再按R键可进行甩尾，此时再按一次左右，尾部出现蓝色火花。再按一次左右，就会出现红色火花了，此时放开R键即可发动漂移冲刺。

诸位小编：

我想问一下，在《封印之剑》里，主角罗伊的师傅所在的那个国家，还有两个将军（一个圣骑士、一个铠将军），怎么说得？是不是所有带头像的（BOSS除外）都可以说得？还有，从十六章开始（好像是……），我打的是都是B章，怎么打A章？谢谢。

呼和浩特市 段廷龙

您说的圣骑士应该是パーシバル，铠将军是ダグラス吧。パーシバル在第13章救出作战中由エルフィン或ララム说得，如果第13章第九回合前与パーシバル对话他立刻就会加入，九回合后他会撤退，那只能等到第15章由主角、エルフィン或ララム说得了。ダグラス要



到第16章外传才能加入（第16章外传进入条件是让舞娘ララム和圣骑士パ シバル与他对话，然后不杀死他），进入外传他会直接加入的。

第17章开始分AB章，进入A章的条件是两个游牧民的等级和比两个飞马骑士的等级和高（其实具体情况应该是经验值和），反之，两个飞马骑士的等级和比两个游牧民的等级和高就去B路线。

新出的NDS游戏《口袋妖怪 突击队》里面的图鉴和以前GBA386版的很不一样啊！有几只怪兽找不到在什么地方，麻烦帮忙指点一下啊：14、41、119、121号；另外在那个草原MC里盔甲鸟、嘟嘟利和尖嘴雀怎么有时候能看到有时候看不到？最后想问下卡比兽怎么捕捉？点它就在睡觉啊……

江西 范云

这些都是MC中需要满足限定条件才会出现的：草原MC14号呆呆兽捕获两只29号凯西后出现；41号嘟嘟捕获两只28号超能女皇后出现；海洋MC119号皮皮鲸捕获两只111号金鱼王后潜水出现；121号可达鸭捕获两只113号宝石海星后出现；三只鸟是需要分别达到草原（5000）、海洋（3500）、室内MC（50000）的积分条件后才会出现在草原MC的；卡比兽是整个游戏最后的怪兽，把其他209只怪兽都抓齐了之后它会自动醒来。

请问PSP2.5版本有没有破解的可能？还有想问下市场上PSP的游戏中200元人民币左右的Best版（廉价版）与350左右的普通版游戏有什么区别吗？是正版吗？

云南 岳巽翔

要说到可能性那是肯定有，毕竟破解者们是不会放弃尝试和探索的，不过到底什么时候才能有实质性的进展恐怕就谁也说不准了。Best版的游戏在内容上和普通版的游戏是完全一样的，当然也是正版，玩家们可以放心购买。

小弟我最近买了个256M的烧录卡，但几个256M的游戏却烧不了，是不是被老板骗了？

陕西 xyo

不排除这种可能。但有的烧录卡中合卡菜单也占用容量。烧录游戏时选去掉合卡菜单就能烧录和烧录卡相同容量的游戏了。



姓名：陈楠　年龄：18　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：28

地址：北京市朝阳区团结湖北里4号楼1单元103
邮编：100026
电话：13671123656
Email：chennan@sina.com
拥有掌机：GBM、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《WE》
想说的话：NDS！NDS！NDS！
中奖感言：得这个奖，首先我要感谢我的爸妈，没有他们就没有今天的我；还有就是老师、朋友，谢谢他们平日对我的帮助；最重要的就是《掌机王SP》的各位工作人员，谢谢大家！我会继续努力的，谢谢！

姓名：王莹　年龄：21　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：25

地址：北京市丰台区大红门外和义西里北京师范大学
邮编：100076　电话：13466516861
QQ：53335526　Email：53335526@163.com
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《KOF EX2》、《机战》
想说的话：我第一次买《掌机王SP》就中奖，可见我运气之好。所以，想中奖的朋友都和我成为朋友吧，相信我也会给你们带来好运！以后必买《掌机王SP》，要做到一本都不能少。
中奖感言：谢谢《掌机王SP》送我的NDS，支持《掌机王SP》，祝《掌机王SP》越办越好，下次我要中PSP！

姓名：杨珊珊　年龄：17　性别：女
奖品：iGBM　中奖辑数：26

地址：重庆市沙坪坝区第八中学高二（22）班
邮编：400030　QQ：153436639
Email：huanfuer33@tom.com
拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《口袋》、《真・三国无双》、《马里奥》
想说的话：希望有更多的朋友能和我一样，早日抱得掌机归。愿《掌机王SP》越办越火！
中奖感言：谢谢《掌机王SP》给我这个机会，很高兴，太高兴，非常高兴！

姓名：聂爽　年龄：16　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：25

地址：江苏省宜兴市宜兴中学高一（6）班
邮编：214200　QQ：119903264
拥有掌机：小神游SP、NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《机战》、《拳皇》
想说的话：游戏带给我快乐，快乐支持我游戏。
中奖感言：幸运女神就在你身边，把握机会，别让她溜走。

姓名：韦俊　年龄：18　性别：男
奖品：小神游SP　中奖辑数：27

地址：广西省柳州市永前路1区八栋1单元2号
邮编：545007　电话：0772－3956447
QQ：215499184　Email：176449467@163.com
拥有掌机：小神游SP、PSP
喜欢的游戏：《WE》、《光明之魂2》、《恶魔城》
想说的话：爱玩掌机的朋友们快加我吧！
中奖感言：茫茫人海为何选择了我，因为我爱《掌机王SP》。

姓名：陈俭　年龄：38　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：18

地址：湖南省郴州市国庆北路57－22号
邮编：423000
电话：0735－2270503　QQ：447170054
Email：csy182@126.com
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《圣剑传说》、《口袋妖怪》、《黄金太阳》
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！
中奖感言：哇哈哈，全郴州就偶一个中奖的，自豪啊！

《掌机王SP》第35辑大奖揭晓 153名中奖者名单公布！

大奖 PSP 名花有主！

获得主机奖品的中奖者，请尽快与掌机王读者服务部取得电话联系，以便尽快发放奖品，联系电话：0931－4867606。

一等奖 1 名：SONY PSP 掌机（豪华版）



广州市　　黄卫洪

二等奖 1 名：新版 NDS Lite

南昌市　　冯永昌

三等奖 1 名：迷你掌机 GBM



三河市　　李响

四等奖 50 名：高乐高营养饮品 1 瓶

韶关市	曹锡仪	江苏省	黄炎龙	宁波市	刘舟奇	北京市	王广渔		
张家港市	陈启帆	北京市	郎慧洋	梧州市	陆献梅	云南省	王俊卿		
厦门市	陈祥祥	广州市	黎伟滨	北京市	马孙立	贵阳市	王逸舟		
常熟市	方俊	江门市	李坚辉	钦州市	米力	贵阳市	向阳		
柳州市	付星华	昆明市	李子豪	四川省	彭鹏	深圳市	萧振凯		
武汉市	高音	桂林市	利宇航	西安市	任杨	江门市	许志豪	三河市	张晓宇
成都市	韩奇峰	柳州市	梁良	杭州市	沈益峰	南宁市	颜建宇	北京市	赵安然
厦门市	洪夏莹	北京市	刘超	石家庄市	孙绍辰	东莞市	尹浩坚	太原市	赵鹏程
郑州市	黄璐鉴	北京市	刘俊琦	深圳市	覃广明	浙江省	璞崇凡	海口市	郑鸿斌
澄海市	黄文浚	北海市	刘毅冬	南京市	陶立	南宁市	张诚	厦门市	郑艺杰
百色市	黄小虎	辽阳市	刘振	北京市	田野	合肥市	张浩	佛山市	邹毅山

纪念奖 100 名：四款精美奖品随机抽取

北京市	边源	重庆市	葛俊伟	上海市	李东健	广州市	罗宇智	镇江市	许斌
徐州市	蔡勇	重庆市	龚涛	西安市	李海龙	合肥市	浦东方	绍兴市	严超
南京市	曹溢	呼和浩特市	郭雷	济南市	李海洋	天津市	乔天	济南市	严虎
成都市	陈果	郑州市	郭晓峰	太原市	李宏宇	玉溪市	乔晓刚	武汉市	杨光
玉溪市	陈昊	长春市	郝一铮	江门市	李锦明	白山市	曲慧	株洲市	杨斯
嘉兴市	陈羚超	台州市	何攀	容县	李洋宇	嘉兴市	阮文良	包头市	杨旭
厦门市	陈雯琦	舟山市	侯韬	广州市	李峥	嘉兴市	尚晨佳	大连市	姚滨杭
北海市	陈笑雨	北京市	槐海	桂林市	廖歆	上海市	邵灵	桂林市	易波杰
三明市	陈彦哲	广州市	黄伟浩	福州市	林嘉铭	上海市	石伟	广州市	俞之洋
唐山市	代立轩	漳州市	黄毅翔	江门市	林坚诚	宿迁市	苏浩真	通州市	袁晨华
玉溪市	戴斌	泸州市	黄宇	济南市	刘畅	襄樊市	唐爱琼	长春市	岳志研
丹阳市	戴友三	上海市	季宇博	上海市	刘承亮	宁波市	唐晨	北京市	张鹏
武汉市	董茜	株洲市	姜博馨	简阳市	刘津	百色市	田人好	徐州市	张德成
三门峡市	董巍	贵阳市	姜骐	开封市	刘君	上海市	王安	保定市	张小军
贵阳市	段贵麒	淮安市	姜腾	哈尔滨市	刘太巍	六安市	王思炜	北京市	张旭
武汉市	段杰	遵义市	蒋晶	唐山市	刘勇	长兴县	王泽龙	西宁市	赵建超
简阳市	樊建军	青岛市	蒋传琸	长沙市	娄维	广州市	韦海东	洛阳市	赵震海
柳州市	范敏	青岛市	康宇	上海市	卢伟贤	上海市	魏元超	上海市	朱慧旻
上海市	府知玄	汕头市	柯武	苏州市	陆晨玮	高州市	温卿	北京市	朱文斌
南宁市	葛靖	柳州市	李程	秦皇岛市	吕游	西安市	吴铮	湖州市	诸文斌

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

成为游戏杂志编辑 从现在开始行动

掌机王编辑

阳光育成计划

如果你有计划成为一名游戏杂志编辑，从现在起加入这个计划，你就可以和掌机王现任编辑一起并肩工作，并在他们的系统帮助和指导下，逐步锻炼成为一名合格的游戏杂志编辑！

一只脚迈进编辑部大门！

如果你计划半年后、一年后，甚至是两三年后正式转职成一名游戏杂志编辑，现在加入掌机王编辑育成计划，一只脚便已迈进编辑部大门，占尽先机！

没有高门槛，轻松加入计划！

无论你目前是在校苦读，还是已走上工作岗位，这都将不会成为你实现编辑梦想的障碍！我们只要求你热爱游戏且有一定特长，就可以报名参加此计划。

不受地域限制，由老编辑精心培养！

只要你能够上网，甚至只有纸和笔，就可以安坐家中或工作台上，开始与掌机王编辑进行密切沟通，他们将根据你的个人特点，安排你承担有效的编辑任务，并不断对你的工作给出意见和建议。

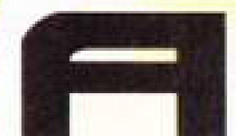
成为正式的游戏杂志编辑！

随着你的努力，你将更进一步地参与到杂志制作和杂志社的编辑活动之中，最终只要你愿意，即可来编辑部所在地报到，正式转职成为一名游戏杂志编辑！

只要努力，就有回报！

作为掌机王编辑育成计划中的一员，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表！表现出色的你，随后可以升职成为"助理编辑"并开始每月领取杂志社发放的编辑津贴。

掌机王未来需要的6类人才！现在就来决定你的发展方向吧！



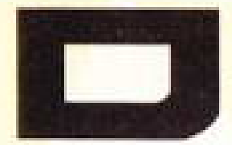
★精通日语
★喜爱日式游戏
★擅长写日式游戏攻略



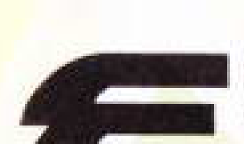
★精通英语
★喜爱美式游戏
★擅长写美式游戏攻略



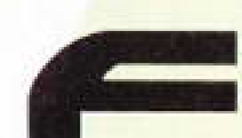
★精通英语或日语
★能够熟练地翻译外语文章
★能自行查找资料并据此编辑写作



★有一定的英语或日语水平
★熟悉游戏业界
★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划



★有一定的英语或日语水平
★文笔优秀，游戏面广
★能够写出精彩的游戏剧情小说



★熟悉游戏市场行情
★有丰富的硬件或软件知识
★有较强的动手能力

阳光育成计划，随时可以报名，无截止日期！

报名方法：通过平信或Eamil投来简历

注1：在简历中说明自己计划在何时加入掌机王，并选择一个你认为合适的发展方向，附上一篇能代表自己特点和潜力的相关文章。
注2：平信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730000
Email请发至：pgking@263.net
注3：信封上注明"掌机王报名"。



栏目主持 马修

青出于蓝而胜于蓝

文 姚舜禹

——评PSP《龙珠Z 真武道会》

对于很多人来说，《龙珠》已经不仅仅是一部漫画或一部动画那样简单了，它代表了一段无忧无虑的日子，记载了太多与童年伙伴的种种快乐——不，这种快乐并不仅仅停留在童年，现在，主流的主机上还常常有《龙珠》的相关游戏推出。下面我们看看姚舜禹朋友对近期口碑非常好的《龙珠Z 真武道会》的点评吧。

如果说《龙珠》是一部伟大的漫画，相信不会有人反对。笔者在小学时就开始痴迷于《龙珠》漫画，在很长的一段时间内，《龙珠》在国内都是火得一塌糊涂，尽管漫画已经在上个世纪90年代就完结了，然而其影响力却没有因此而降低，每年都不断有《龙珠》的动画、游戏以及周边推出。尤其是游戏，由《龙珠》改编的游戏不计其数，2005年一款由ATARI在PS2主机上制作的《龙珠Z武道会》便理所当然地引起了玩家的关注。

该游戏目前一共有三作，系列从第二代开始使用了卡通渲染技术，将原作的氛围表现得淋漓尽致，结合出色的手感和新颖的游戏方式，游戏迅速积累了良好的口碑。在PSP上推出的这款《真武道会》就是根据系列第三代为蓝本而制作，原本在游戏公布之际，很多人都以为这部作品是一部炒冷饭之作，可游戏发售后，其优秀程度大大出乎人们的意料，原先的想法被彻底推翻。

因地制宜，表现优异
——谈谈画面和音效

画面绝对是本作的亮点之一。由于先天的硬件优势，PSP的表现力完全可以做到接近PS2的效果，本作再次验证了这一点，游戏的人物使用了卡通渲染，细致程度基本上和PS2版一致，令人惊讶的是就连角色表情的变化都完全再现，动作也极为流畅。游戏画面用色细腻丰富，尤其是角色半身像特写解析度非常





高，直逼原画效果，令人赏心悦目，就连PS2版都没有这么漂亮的半身像。

在场景方面，可以看出制作组在扬长避短，PSP毕竟无法完全做到PS2版的效果，那么角色方面力求与PS2版看齐，在场景上就不能做得很复杂了。游戏的场景基本就是一张纸片，但经过特效和景深处理后，立体感仍然很强，不过还是无法做出PS2版那种可以将对手打进石堆或者建筑物中的效果，也没有那种类似动画的连续特写镜头，魄力感的确降低了许多——但从另一方面来看，PS2版的那种特写镜头看起来确实过瘾，不过这也仅仅限于视觉的冲击，牺牲的则是玩家的操作连贯性，这对于格斗游戏来说是一个大忌；PSP版虽然没有了这些特写画面，反而令流畅性得到了提升，这也是"塞翁失马，焉知祸福"吧。何况作为一款掌机游戏来说，如此的画面表现力已经相当令人满意了。

再说说游戏的音效。首先比较失望的是，游戏居然没有一段专用的OP动画，PS2版三作，每一作都有一段不错的动画及主题曲，到了PSP版就只有一个游戏画面拼凑的片头，实在显得有些寒酸。最令人不解的是，就连主题曲《CHA-LA HEAD-CHA-LA》也只有伴奏版，笔者觉得为了节约成本，没有专用OP动画也就算了，但是连主题曲都不放上演唱版就实在有点说不过去了吧，感情是拿PSP玩家都当卡拉OK高手呢，这听不到影山ヒロノブ老兄嘶哑的歌喉，还真是有点不习惯呢。

说到背景音乐，迄今为止能给笔者留下印



象的《龙珠》游戏BGM，惟有MD上的《龙珠Z 武勇烈传》，本作的BGM则只能算是泛泛之作，统统都是没有什么特色的摇滚乐，笔者认为和《龙珠》的世界观不太相符，也许是人家老美就喜好这口，对于这种激烈的打斗游戏也想不出还有什么更适合的音乐了。

较之BGM的普普通通，令笔者惊喜的是，尽管是一款美版游戏，但游戏中居然可以设置配音是日文还是英文，相信对于国内玩家来说，还是听日文的原配更熟悉一些，而英文就实在有些不伦不类了。虽然这并不能算是游戏的特别之处，但也不排除现在还有玩家不知道这个设定的可能。

取长补短，乐趣大增
——系统和手感



抛开画面、音乐这些比较直观的要素，我们再进一步探讨游戏的系统。

前文已经说过，由于机能的限制，PSP版不能完全沿用PS2版的系统，而这恰恰是一件好事。因为PS2版的特写镜头系统实在让人不敢恭维，二代就是折磨手柄的大比拼；三代有所收敛，变成了互相猜按键。在激烈的打斗中忽然穿插了这些东西，令人大倒胃口，游戏几乎背离了格斗游戏的本意，变成了一种变相的猜拳游戏。也许有玩家喜欢这种看似超有魄力的系统，但是笔者是坚决厌恶之。所以PSP没有用这种系统，笔者要大声叫好！

PSP版沿用了PS2版的优秀系统，比如连续技、气功波、DASH技等等，并且还新增了一个名为"Aura Burst"的系统，简单的说就是按R键进入爆发状态，此状态下行动、攻击速度超快，可以将对手打晕，并且可以迅速做出侧移。这样就令那些超级大冲击波变得不再那么无敌，因为即便是超杀，也很难打中利用"Aura Burst"侧移的角色，令战局充满了未



知数。

本作在打斗连贯性方面做得非常出色。也许玩惯了PS2版的玩家会比较喜欢用“集气—大招”的战斗模式，但是这在PSP版中是完全行不通的。PSP版的角色在施放超必杀时并不是无敌的，会很轻易地被打断或者被躲开，并且立刻就会处于被动地位。游戏中制胜的关键是合理利用连续技，以及利用“Aura Burst”进行突袭，大招在对人战中很少能够有机会发出，这就让战局变得异常激烈和好看——这个“好看”是区别于PS2版的好看，PS2版尽管有着电影版的分镜头，但那并不是玩家参与的，而PSP版更像是一款真正的格斗游戏，激烈的打斗场面完全是由玩家操纵，考验的是玩家的眼疾手快和攻防战术，在游戏性方面，PSP版比PS2版更加优秀。

游戏的手感比较值得一提，众所周知，PSP的方向键并不适合打格斗游戏，尤其是需要斜向搓招的格斗，而本作正是考虑到这一点，游戏中所有角色的出招没有一个是斜方向键，连续技主要是利用按键组合，同样非常爽快，很多招数都可以蓄力，尤其是不同等级的冲击波打到对手身上时，感觉也完全不同，真有种“波波到肉”的感觉。笔者几乎玩过所有的《龙珠》格斗游戏，可以负责地说，本作的手感是最出色的。

其他

以上谈了一些游戏的主体部分，最后说说



其他的一些东西。首先游戏在细节的处理上很有意思。比如说每一位角色的招式都很有个性，并且都非常重视原著。例如短笛是用伸长的手臂来攻击，弗里萨则是用尾巴，特兰克斯会抽出剑来挥舞。而一些超必杀的隐藏设定就更令漫画迷感动，比如说悟空在一般状态下使用元气弹，输入指令后就会变成超级赛亚人，完成最后一击；而超级赛亚人2的悟饭在发出超杀冲击波时，如果输入指令，孙悟空就会从后面出现，再现游戏中父子同心协力的一幕；而魔人贝吉塔的超杀就是在对抗魔人布欧时用尽全力的那一招，尽管威力奇大，范围超广，但是自己也会损失多达一条血，令人不禁回想起漫画中那壮烈的一幕。



另外一个有意思的地方，就是玩家名片的设定。在游戏中每获胜一局，都会赢得一些钱，这些钱可以用来购买一些素材，然后玩家可以根据自己的兴趣拼出一张名片，用来在网战时向对手展示身份。不过笔者觉得倒不如做成卡片游戏，这样可能会更好玩一些。

关于游戏的林林总总，笔者在这里唠叨了不少。总而言之，这部《真武道会》以笔者一个老《龙珠》迷及游戏迷来讲，几乎挑不出什么毛病。当然游戏中还存在着一些不足，不过作为PSP上第一部《龙珠》游戏来说，这样已经相当不错了，期待Atari能够再接再厉，继续为玩家推出更优秀的《龙珠》游戏。

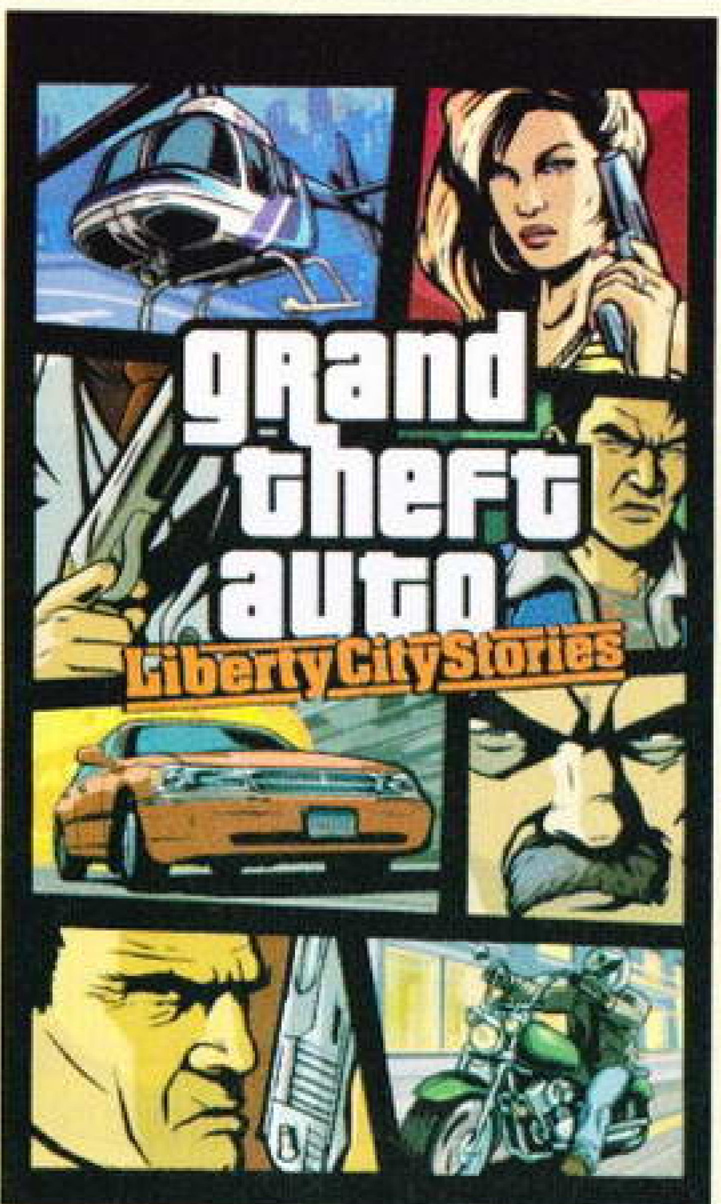


自由城的传说

——《横行霸道》的“琐碎回忆”

文 mista 编 马修

与《GTA》的初识

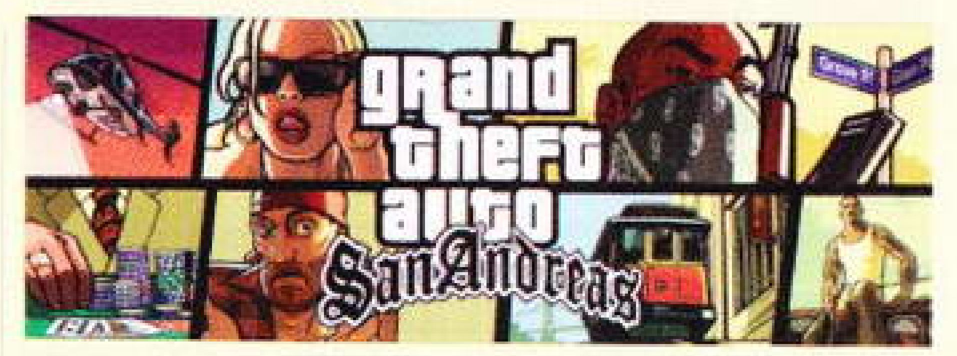


对于玩日系游戏长大的我来说，能如此喜欢一个美式游戏是很少见的。对美式游戏最开始是对暴雪的认识，高中时《星际》成为了大家去网吧的首选。到了大学后，由于打机时间大增，《暗黑2》的风潮席卷到了整个班，大家上战网MF成为了每天的工作，反而把PS2冷落了很久。后来一个朋友给我介绍了《GTA》，从此以后我就认识了这个系列。

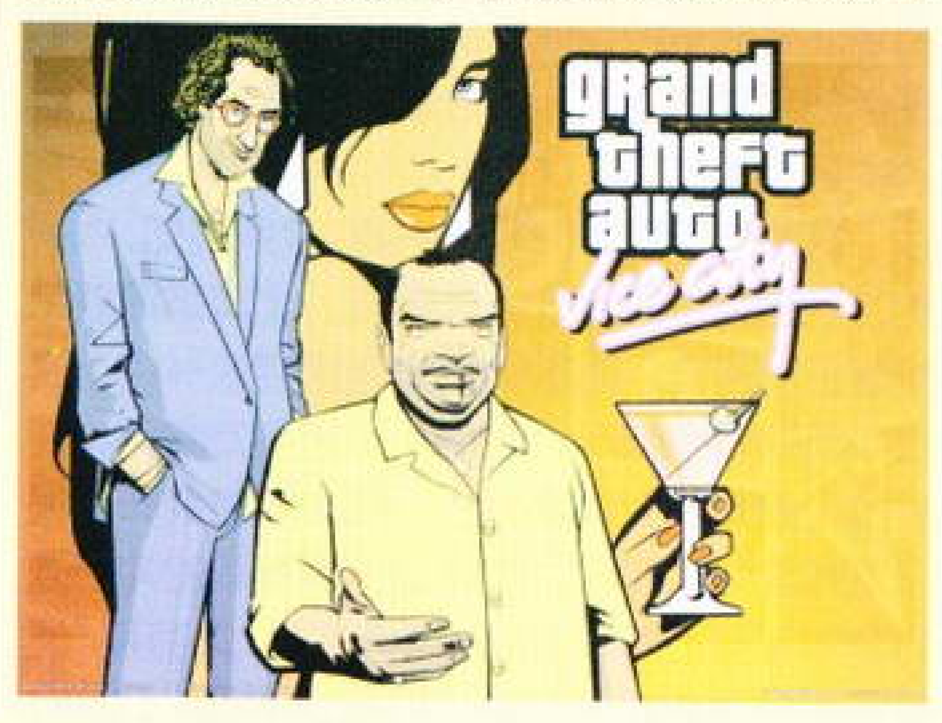
《GTA》的游戏理念

自由是《GTA》给人的第一印象。当时只是单纯地把它当作了发泄的游戏，心情不爽时





开机，放入《罪恶都市》，调密码，杀几个人，这样心情就可以好很多，当时对《GTA》的认识也就仅仅是这样而已。直到《圣安德里亚斯》的出现才真正让我了解到《GTA》的独特魅力。可以很负责地说，玩《GTA》的人能把游戏爆机的并不多，支线任务更是难得变态，现在还对《圣安德里亚斯》第一个城市的体育场赛车任务记忆犹新，花了一周完成，而且还是运气好的情况下完成的。不可否认，《GTA》游戏里的暴力血腥成份很重，也受到了来自很多方面



的反对和投诉；但是爆机后你会发现，《GTA》给人留下最多感触的不是暴力和血腥，而是那真实的、自由的游戏理念和超高的难度，让我们不断挑战自我的精神！

《自由城故事》浅析

作为当时PSP最让人期待的作品，本作的素质还是不错的。可能是《圣安德里亚斯》给人们的印象太过完美，这一对比起来，《自由城故事》还有很多的不足，不过对于一款掌机来说，能玩到如此素质的《GTA》已经是很幸福的事了。先说说游戏的画面，《GTA》一向以画面不够精细而遭诟病，相弥补的是它那庞大的

游戏世界。对于PSP的《自由城故事》来说画



面比PS2版略有缩水，但也算当时画面最好的PSP游戏之一了。由于游戏容量有限，《自由城故事》中的三个城市制作得都不大，而且街上的人物和车辆"刷出"率也比PS2版少一些，主线任务当然也少了很多，特别是第三座城市。不过任务制作得还比较有新意，而且每个任务的重复感很小，特别是游戏中教父的任务很"创新"，给隧道安放炸弹的任务也制作得很"霸气"。



在系统上有两点让笔者很不满意，第一是不能下蹲（《圣安德里亚斯》里下蹲可是单兵作战的"法宝"啊），第二是不能游泳。（可能是地图太小的原因吧，制作人把TONI作成了旱鸭子，下水必死……）PSP的《自由城故事》在难度上比《圣安德里亚斯》小了不少，很多没接触过《GTA》的玩家也能很快上手，取消了飞机任务也是预料之中，笔者第一次进飞机场时看到N多的飞机却怎么也驾驶不了，干脆拿出火箭筒……（《圣安德里亚斯》的遥控飞机任务也是把笔者弄得很郁闷的。）

此作的支线任务屈指可数，让游戏时间大减，不过有些任务还是比较有趣的，摩托推销员很不错，主要是对各种摩托的特点要有了解，对顾客倒没什么注意的。电瓶直接加速就可以了；SANCEZ要在沙石地上用急转；PCJ600加速急转就可以；最麻烦的是FREEWAY，要综合以上各摩托的方法才可以让顾客满意！

电台是《GTA》最吸引人的地方之一，此作的电台似乎缩水不少，电台里音乐都少了很多，重复率很高，翻来覆去就是那几首歌。可能考虑到了这点，厂商提供了一个软件，可以把PSP里的MP3音乐设为游戏里的电台音乐，这一做法还挺有新意，很好地弥补了电台音乐的不足。

再说说游戏的剧情，《自由城》的剧情写得还不错，刻画的几个人物都很到位，VINCENZO的野心、JD的变态、MARIA的狂野、MA的偏激、SALVATOREA的深谋远虑、LOVE的贪婪、TOSHIKO的冷艳等等都让人过目不忘。不过给人留下最深印象的，还是TONI对SALVATORE的忠诚和义气。

由于本作是家族黑帮，TONI的穿着都很不错，游戏一开始至少有一套西服穿（不像CJ那么惨，怎么看都像贫民区出来的），甚至还有李小龙的功夫服、变态电锯狂服、猫王服等等。笔者有一次让TONI穿电锯服，居然在街上有一女说："HANDSOME BOY！"可见制作人的恶搞。

结语

总的来说，《自由城的故事》制作得比较好，在大作不多的PSP上是难得的佳作。尽管有很多人说它不够资格，但是《GTA》的"感觉"确实毫无缩水地保留到了"自由城"里，让玩家在掌机上玩到了原汁原味的《GTA》。期待它在PSP上的下一作，并在系统上作进一步改进，成为带动主机销量的真正大作！



掌机游戏综合发售表

4月中旬，数个版本的《旅游指导对话手册DS》软件将在日本发售，这些"触摸纪元"家族的新成员能否像它们的前辈一样，在日本创造销售奇迹呢？让我们拭目以待。PSP方面，4月下旬的《新牧场物语 无瑕人生》将带领众多"《牧场》系列"爱好者进入一个16：9的美丽掌上世界，而诞生于PSP并获得好评的另类动作游戏《炼狱》的续作也将在同日与广大玩家见面。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年4月18日			
数独博士 Dr.Sudoku	Mastiff	PUZ	19.99美元
2006年4月20日			
Mother3 Mother3	Nintendo	RPG	4800日元
2006年4月24日			
2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
2006年5月16日			
X战警 官方游戏 X-Man:The Official Game	Activision	ACT	29.99美元

Nintendo DS

2006年4月13日			
触摸侦探 小泽里奈 おさわり探偵 小泽里奈	Success	AVG	4800日元
传说的斯塔菲4 传说のスタフィー4	Nintendo	ACT	4800日元
汉字直输DS 乐引辞典 汉字そのままDS 乐引辞典	Nintendo	ETC	3800日元
2006年4月17日			
成人脑力锻炼DS Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	ETC	19.99美元
2006年4月18日			
失落的魔法 LostMagic	Ubisoft	A・RPG	29.99美元
罪恶工具 碎击者 Guilty Gear Dust Strikers	Majesco Games	FTG	29.99美元
2006年4月20日			
旅游指导对话手册DS 中国 旅の指さし会话帐DS 中国	Nintendo	ETC	3800日元
旅游指导对话手册DS 韩国 旅の指さし会话帐DS 韩国	Nintendo	ETC	3800日元
旅游指导对话手册DS 泰国 旅の指さし会话帐DS タイ	Nintendo	ETC	3800日元
汇聚解谜 童话王国 ソロエルパズル童话王国	Success	PUZ	3800日元
动物园大将 制作动物园 ZooTycoon 动物园をつくろう!	SEGA	SLG	4800日元
翼 编年史 Vol.2 ツバサクロニクルVol.2	Arika	AVG	4800日元
2006年4月24日			
2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99美元
2006年4月27日			
旅游指导对话手册DS 美国 旅の指さし会话帐DS アメリカ	Nintendo	ETC	3800日元

旅游指导对话手册DS 德国 旅の指さし会话帐DS ドイツ	Nintendo	ETC	3800日元
俄罗斯方块DS テトリスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
NARUTO 最强忍者大结集4 for DS NARUTO ーナルトー 最强忍者大结集4 for DS	Takara Tomy	ACT	4800日元
茶犬房间DS お茶犬の部屋DS	MTO	SLG	4800日元
2006年4月			
信长的野望DS 信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
2006年5月15日			
新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	ACT	39.99美元
2006年5月18日			
右脑达人 加油训练师 右脑の达人 ガンバれっトレーナー	Bandai Namco Games	ETC	3800日元
2006年5月16日			
X战警 官方游戏 X-Man:The Official Game	Activision	ACT	29.99美元

PlayStation Portable

2006年4月13日			
正宗四人专业麻将 麻将王 携带版 本格四人打ちプロ麻雀 麻雀王 Portable	Taito	TAB	4800日元
2006年4月20日			
龙珠Z 真武道会 ドラゴンボールZ 真武道会	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
大家的地图 みんなの地图	Zenrin	ETC	3800日元
2006年4月24日			
2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	SPG	39.99美元
2006年4月25日			
OutRun 2006 海岸狂飙 OutRun 2006:Coast 2 Coast	SEGA	RAC	29.99美元
2006年4月27日			
无瑕人生 新牧场物语 イノセントライフ 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
THE DOG HAPPY LIFE 幸福小狗生活第1弹 THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第1弹～	Yuke's	SLG	2800日元
新世纪福音战士2 被制造的世界 其他事件 新世纪エヴァンゲリオン2 造られしセカイ—another cases—	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！ 舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！	Sunrise	FTG	5800日元
街 命运的交叉点 特别篇 街—运命の交差点～特别篇	SEGA	AVG	4800日元
炼狱2 通往天国的阶梯 炼狱2 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800日元
数夫 カズオ	SCEJ	PUZ	2800日元
2006年4月			
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.3 随身推理 IT侦探：全68起事件簿 SIMPLE2500シリーズ ポータブル！！Vol.3 どこでも推理 IT探偵：全68の事件簿	D3 Publisher	AVG	2500日元
2006年5月1日			
罪恶装备 审判 Guilty Gear Judgment	Majesco Games	FTG	39.99美元
2006年5月11日			
007 来自俄罗斯的爱情 007 ロシアより爱をこめて	EA	ACT	4800日元
2006年5月16日			
古墓丽影 传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos	ACT	39.99美元
2006年5月18日			
伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代Ⅴ イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～	Idea Factory	S·RPG	4800日元
2006年5月25日			
拳手之路2 ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	FTG	4800日元
Talkman 欧洲语言版 TALKMAN ヨーロッパ言语版	SCEJ	ETC	4200日元
恐怖惊魂夜2 特别篇 かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力锻炼器2 东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	SEGA	ETC	2800日元
勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版 ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix	TAB	4800日元
真名法典 携带版 マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.37

新作快报







收录宣传影像：《心跳回忆 永伴你身边》，《娜娜 一切都是大魔王的安排？》，《女神的微笑》，《无瑕人生 新牧场物语》。

火热试玩台







收录试玩影像：《Contact》，《植木法则》，《尤歌朵拉同盟》，《深黑迷宫》，《伊苏 战略版》，《未名传奇 2 战士机密》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《俄罗斯方块 DS》

NDS 版的这款《俄罗斯方块》在经过了一番精心包装和改进后，效果十分出色。



《银河战士 Prime 猎人》

让我们看看任天堂公司的金字招牌之一，"《银河战士》系列"在 NDS 平台上的表现吧。





ISBN 7-88488-674-X
9 787884 886746
定价：8.8元